NOTRE TEST TECHNIQUE : LA PLAYSTATION 2 EST-ELLE UN LECTEUR DVD VIDÉO **VALABLE ?**

PlayStation® 2 Magazine

Numéro 49 - Janvier 2001 - 49 F

T 6856 - 49 - 49,00 F

Action/aventure Éditeur : Eidos Développeur : Crystal Dynamics (États-Unis) Disponible en mars 2001

7 démos

- **Dynasty Warriors 2** (Jouable)
- **NHL 2001** (Jouable)
- **Kessen**
- **Street Fighter Ex 3**
- **Formula One 2001**
- **Theme Park World**
- **WipEout Fusion**

ISSN : N°1271 4755 • numéro 49 • Janvier 2001 • 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS • MAROC 95 DH

Feedback

par Sonia Jensen

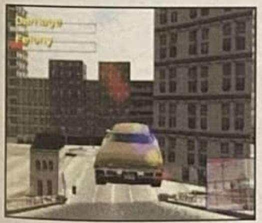
Pendant de longs mois, vous nous avez livré toutes vos inquiétudes sur les capacités de la console à venir. Maintenant que vous l'avez sous la main, les angoisses ne tarissent pas ! Et on ne se lasse pas de vous soulager sur les quelques points névralgiques de la console. Sinon, à peu de choses près, toutes vos lettres se terminaient par « bonne continuation ». On en déduit que c'était un bon début. En tout cas un bon début comme pour une suite : Play2Mag le retour, en somme.

Sur la deux, c'est mieux ?

Salut à tous. Tout d'abord, je suis au regret de vous annoncer que Philippe vous a bien porté la poisse : PlayStation Magazine a disparu (voir Feedback du n°47). Mais j'espère que PlayStation 2 Magazine et PSone seront encore meilleurs. Je voudrais savoir si les jeux qui saccadent sur la PS1 (je pense à Driver, Hydro Thunder ou encore NFS4) auront toujours les mêmes faiblesses sur la nouvelle console noire. Tous les jeux auront-ils des améliorations graphiques ? Enfin, j'espère que nous n'utiliserons pas la PS2 juste pour des jeux légèrement améliorés.

Raphaël, de Wignehies (59)

Ne vous attendez pas à voir les ralentissements de Driver 2 supprimés sur PS2...



... Pendant ce temps, vous pourrez toujours admirer les textures lissées.

Effets d'escalier...

Une de vos grandes préoccupations est de savoir si les jeux d'origine de la PlayStation bénéficieront d'un rendu graphique amélioré. On vous le promettait, c'est une chose. Pour cela, il faut déjà réunir deux conditions : 1) jouer à un jeu PlayStation (ça ne s'invente pas...) 2) plonger dans les options de la console. Vous avez, en effet, à votre disposition deux possibilités concernant les « anciens » CD : d'une part, l'amélioration des temps de chargement (vitesse du disque réglée sur « Rapide ») ; d'autre part, un rendu graphique optimisé (textures réglées sur « Lisse »). Ça paraît alléchant, mais lorsque l'on retourne au jeu, qu'en est-il réellement ? Pour avoir activé ces deux options dans le jeu Driver 2, on peut clairement dire qu'outre des temps de chargement sensiblement plus rapides (c'est flagrant pour des jeux anciens comme Tomb Raider), les gros ralentissements du moteur 3D subsistent, et cela reste particulièrement pénible. Les graphismes sont effectivement « plus beaux ». Rien de vraiment transcendant, on a juste droit à un lissage des textures des polygones ; les arêtes des polygones, elles, souffrent toujours d'aliasing. On parle aussi de jeux PlayStation sortis tout récemment et conçus pour profiter pleinement des améliorations graphiques de la PS2 (Tenchu 2, par exemple).

Connexions multiples

Salut ! J'ai quelques questions à vous poser. Quand aura-t-on le deuxième arrivage de PS2 ? Les imprimantes PC seront-elles compatibles avec la PS2 ? Ainsi que les scanners ? Depuis la sortie de la PS2 au Japon, aucun développeur n'a sorti de jeux en 2D. Les développeurs se sont-ils définitivement tournés vers la 3D ? Voilà, à part tout ça, c'est un très bon début pour votre mag qui est d'ailleurs très complet. Bonne continuation !

Stéphane Phung, de Créteil (94)

L'insubmersible 2D

Le second approvisionnement de PS2 en Europe, estimé à 500 000 unités, devrait avoir lieu avant Noël. En attendant, le prix de la PS2 en profite pour s'envoler sur les sites Internet d'enchères en ligne et pour assurer ainsi un bénéfice conséquent aux petits « malins » qui ont senti venir la pénurie... Les ports USB de la console permettent, eux, de connecter tout type de périphérique compatible. Les souris et les claviers seront les premiers à profiter de ces entrées (avec l'arrivée de Quake 3, ce sera l'occasion de les utiliser). Dans le cas où ces accessoires seraient pourvus d'origine d'un port HUB classique, l'achat d'adaptateur pour mini-HUB devra s'imposer. L'utilisation des imprimantes ou scanners, si elle obéit aussi à la règle de l'USB (100 % compatible, en d'autres termes), ne se fera pas en l'état, bien évidemment : ces périphériques devront être reconnus par les applications pour lesquelles ils seront utilisés. Bref, sans disque dur, pour le moment, le montage semble bien inutile. Aucun jeu en 2D sur Play 2 ? Et que fais-tu de l'immortel Bust a Move, qui devient « Super » en passant sur la nouvelle console ? Nous en parlons depuis longtemps (de ce volet...), et bien entendu, la 2D n'est pas une chose dont on se plaindra tant le principe est sympa. Mais franchement, lorsqu'on passe à la série des Gradius, shoot them up à la sauce PS2, la 2D devient matière à polémiques : il s'agit bien d'une adaptation indigne de la console ! Pour le reste, c'est clair, on a bien droit à 95 % de jeux en 3D. La PS2, tournée vers la 3D, oui, mais pas encore définitivement.

Les jeux en 2D ne sont pas forcément « indignes » d'une PS2. En tout cas, le principe accrocheur de Super Bust a Move vous le fera vite oublier.

INFO/INTOX

Faisons taire les rumeurs sans nous étendre en longueur. Idées reçues, informations vagues… le doute n'est pas permis, et nous tâcherons d'être brefs. Vous avez les interrogations, nous avons les mots qu'il faut : info ou intox.

Taxi 2 sur Play : info ou intox ?
Jauzou

Intox : la licence a été retenue par Sega pour sa console.

Jadis, n'avait-il pas été annoncé que la PlayStation 2 aurait 4 ports manettes ?

Intox : rien d'autre qu'un fantasme de joueurs et une extrapolation de journalistes pour que les consoles « se valent ». Aucune annonce officielle n'avait été faite à ce sujet par le principal intéressé : Sony.

J'ai lu sur Internet que les vidéos de Metal Gear Solid 2 n'étaient pas issues de la Play 2 elle-même mais d'un PC. Vrai ou faux ?
Shadow

Info et intox : Le trailer de MGS2 est un mélange d'une version pré-calculée sur PC et d'une version en temps réel sur PS2. Ce qui explique les quelques dissonances graphiques (repérables par un œil averti) entre les scènes.

J'ai lu dans d'autres mags que la PS2 Pal n'aurait plus de port PCMCIA mais une trappe pour insérer un disque dur et une carte Ethernet. Pouvez-vous éclairer ma lanterne ? Merci de me publier.
Mick D. Clairac (30)

Info : l'Expansion Bay caché à l'arrière des consoles européennes permettra effectivement d'y glisser un disque dur et une carte Ethernet (pour les accès Internet à haut débit et au jeu en réseau).

L'un dans l'autre

Salut à vous, les allumés du pad ! Plusieurs avis reviennent souvent dans le Feedback et sur lesquels je ne suis pas tout à fait d'accord : tout d'abord le prix de la PS2. 2 990 F, en effet, ça fait mal de claquer tout ce fric pour une console… mais une console dernier cri PLUS un lecteur DVD pour moins de 3 000 balles, c'est assez honorable, non ? Comme on peut trouver dans les grandes surfaces des DVD potables à partir d'environ 1 500 F, ça fait la console à 1 490 F (c'est le prix d'une Dreamcast). Faudrait arrêter de se lamenter sur ses brouzoufs. De plus, des sceptiques doutent de la machine face à la « piètre » qualité des premiers softs ici sortis. Il est vrai qu'il n'y a pas encore de chefs-d'œuvre. Pas encore… faut pas vous pondre des softs mythiques dès le début, non plus ? À la sortie de la Play première du nom, c'était pas l'extase non plus… Gran Turismo ou Resident Evil n'ont pas vu le jour prématurément ! Laissez donc les développeurs faire leur boulot, on pourra commencer à juger la bête à l'été 2001, ce sera plus judicieux. Bon voilà, tout ça pour dire que la PS2 deviendra, à mon avis, LA nouvelle plate-forme de jeux de référence…
Steve « Rouxxx », 22 ans, de Saint Omer (62)

On en reparle à la rentrée…

Les avis sont partagés. Voici encore la preuve que certains arrivent à relativiser ce que d'autres mettent d'emblée au pilori. Disons que l'annonce du prix définitif de la Play 2 en avait fait sursauter quelques-uns. Tout ça parce que, quelques mois auparavant, les choses n'étaient pas encore bien cernées : entre prix approximatifs, prix maximum annoncés, prix sur le territoire japonais, puis aux États-Unis, lorsque le prix officiel français est tombé, bien nombreux sont ceux qui sont tombés avec. Quoi qu'il en soit, ces 3 000 F représentent une somme colossale pour de « simples » joueurs et fans de jeux vidéo : on n'avait encore jamais vu ça. Si la Play 2 gagne son succès pour l'instant (et ta lettre en souligne un aspect), c'est en grande partie grâce à l'argument DVD. Voir d'excellents softs sur Play 1 vous a aussi rendus plus exigeants, comme si on considérait que la Play 2 ne représentait qu'une « simple » évolution de la Play 1. Alors que non : la PS2 est une machine totalement nouvelle (la compatibilité mise à part) ! Il faut à présent en connaître toutes les subtilités, et le plus gros du chemin reste encore à faire. Peut-être aurait-il fallu lui trouver un autre nom. Mais maintenant, comme qui dirait, c'est un peu trop tard pour changer…

On réclame de la pub

J'ai quelques petites choses à exprimer. Les publicités télévisées sur la PS2 sont inexistantes ! Je vous écris le 7 novembre et la console sort le 24 novembre ! Sony pense qu'il n'a pas besoin de faire de la pub (les pubs télévisées, j'entends !) pour vendre son bijou ? Cela va peut-être vous paraître ridicule et stupide mais je sais que si la PS2 ne sortira pas en beaucoup d'exemplaires en Europe, c'est à cause de la réduction de l'Emotion Engine (de 0,25 micromètres à 0,18 micromètres), et je ne comprends pas ça. La PS2 sera toujours de la même taille et je ne vois pas le but de cette action. Sauf si cela rend la PS2 plus puissante mais dans ce cas, pouvez-vous m'expliquer le rapport taille/puissance ? Sur ce, très bonne continuation à toute l'équipe de ce splendide magazine !
Signé : Agent Thomas Constant, du F.B.I.

Un fragment de l'ambiance surréaliste dépeinte par Lynch dans sa pub PlayStation 2.

Grand art pour petit écran

Sachez déjà que les pubs pour PS2 existent. LA pub PS2, devrais-je dire, tournée par David Lynch (réalisateur d'*Elephant Man*, *Dune* et *Lost Highway*, pour ne citer que ceux-là), est assez « bizarre » pour un spot publicitaire et pour ceux qui aiment le mot bizarre. Rien d'étonnant en revanche pour ceux qui connaissent le style du cinéaste ou

David Lynch dans ses œuvres de direction d'acteurs.
Une carrière commencée en 1967…

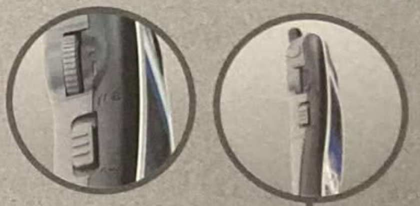
… et distinguée notamment avec *Dune*, l'adaptation du roman de Frank Herbert, en 1984…

… avant de s'adjoindre les services de l'écrivain Barry Gifford pour le scénario de son avant-dernier film, *Lost Highway* (1997).

carrément par cœur l'ensemble des campagnes de pub pour PlayStation en général ; on y cherche souvent à séduire le public en allant à contre-pied de la pub traditionnelle. Au lieu d'étaler tous les atouts du produit, on va plutôt chercher à le cacher jusqu'au bout. En somme, la pub va vous faire réfléchir ! Présentée sur vos écrans et en avant-première au cours de l'émission « Culture Pub » à la mi-novembre, elle a été officiellement diffusée à partir du 22 novembre. Oui, pour le coup, bizarre (je sais que vous aimez ce mot) que le spot débarque si tard sur les ondes. Peut-être pour ne pas semer la pagaille parmi les acheteurs de la console, histoire de ne pas ébruiter la situation, donc… Pour son Emotion Engine, le cœur « bien pensant » de la PS2, Sony est effectivement en train de passer à une technologie de gravure en 0,18 micron (contre 0,25 à l'origine ; même chose concernant les processeurs PC). Ce procédé de fabrication permet une production plus rapide et moins coûteuse du processeur, qui reste strictement identique pour toutes les machines, au final. En fait, on pensait accélérer la production, mais en contrepartie, ce système de gravure complexe exige qu'on s'y adapte en matériel et en connaissances ;

CMD-J5

Prêt à tout pour enregistrer votre sonnerie ?



Même à faire sursauter vos amis ? Un micro intégré pour enregistrer votre sonnerie personnelle, n'importe où, n'importe quand. Une fonction mains libres pour partager vos moments les plus importants. L'accès au Wap**, et aux e-mails*** pour communiquer avec le monde. Et pour vous obéir au doigt et à l'œil, le Jog Dial Sony vous donne accès à toutes ces fonctions. Le dernier téléphone de Sony, le CMD-J5, ne pèse que 85 grammes.

go create*

Advanced Jog Dial

www.sony.fr/J5

**Protocole d'accès à l'Internet mobile. ***Courrier électronique.

SONY

*A vous de créer

Risque de surchauffe

Quelqu'un m'a dit que la lecture des DVD surchauffait et abîmait la PS2. Est-ce que c'est vrai ?
François, de Paris

Intox : la PS2 chauffe effectivement à l'utilisation. En lecture DVD, elle « souffre » beaucoup moins, en revanche. Évitez juste de regarder *Autant en emporte le vent* ou *Ben Hur* au ralenti (on plaisante).

Change d'ami

Salut, un ami m'a dit que parce qu'il était abonné à PlayStation Magazine, il avait eu une réduction pour la PS2. Est-ce possible ?
Ralph, 14 ans, de Sancoins

Intox : la Play est vendue partout au prix minimum de 2 990 F pour tous les clients et par tous les distributeurs existants (même Auchan ne nous a pas fait le coup des 2989,95 F, c'est dire…).

Où nous écrire ?

PlayStation 2 Magazine
Courrier des lecteurs
Immeuble Delta
124, rue Danton
TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

ou par mail : sjensen@hfp.fr

cela peut prendre quelque temps. La cadence de production a ainsi été diminuée, et les consoles n'étaient donc pas aussi nombreuses qu'on l'aurait souhaité en Europe…

Ce n'est que l'Emotion…

Bonjour cher PlayStation 2 Magazine, mag tout nouveau, tout beau et bonjour à toute l'équipe. J'écris pour vous faire part d'un fait marquant : après avoir téléchargé sur le Net quelques vidéos PlayStation 2, notamment Madden 2001 (magnifique), Onimusha (une scène d'intro hallucinante et digne du cinéma) et surtout la vidéo complète de 9 minutes tirée du DVD promotionnel Metal Gear Solid 2 (ça m'a pris 5 heures ; 92 Mo, c'est pas rien, mais ça vaut le coup), et suite au visionnage de ces séquences, j'ai eu les yeux remplis de larmes de joie. Est-ce normal, docteur ? Merci de votre réponse, en espérant être publié.
Nevton, le vidéo internaute

On console comme on peut

Eh bien, au risque d'être sanctionnée pour exercice illégal de la médecine, je dirais que les larmes sont la réaction d'un œil normal que l'on va coller pendant des dizaines d'heures d'affilée à un écran d'ordinateur. Vous êtes sceptiques ? D'accord, cherchons dans une autre voie. Alors, dans ton cas, cher internaute, ça n'est rien d'autre que l'émotion (quand on vous le disait !). Gardez-en un peu pour les mois prochains, les surprises ne font que commencer…

Bzzzzzzzzzzz

Salut à toute la nouvelle équipe PlayStation 2 Magazine et aux anciens. Je vous écris en tant que très heureux et comblé possesseur d'une PS2 pour vous poser une question qui m'obsède. J'aimerais vous parler d'un bourdonnement que fait ma PlayStation dès que je commence à jouer. Ce bruit s'amplifie dès qu'elle est debout. C'est insignifiant au départ mais très déplaisant à force. Est-ce lié au ventilateur derrière la console ou à tout autre composant ? Ce problème sera-t-il résolu par l'achat d'un socle ? Et suis-je le seul à entendre ce bruit tel un Jean d'Arc ? J'espère que mon appel de détresse sera entendu et que ce problème ne nuira pas à l'image de perfection que l'on se fait de la Play 2 depuis quelques mois !
Fabien

Caisson d'isolement

Le bourdonnement est caractéristique de la Play 2 puisque, « travail » intense des composants oblige, elle a dû se voir dotée d'un ventilateur (celui qui produit effectivement le plus gros du bruit à l'utilisation). Bien entendu, hors de question d'obstruer l'issue fautive, le ventilo étant indispensable à une machine « puissante » pour éviter la surchauffe (sauf bien sûr si vous voulez regarder *La Guerre du feu* en odorama). Pour un lecteur DVD, certes, ça reste un tantinet gênant, surtout que le bruit de la lecture disque vient s'y ajouter… On vous a quand même signalé, le mois dernier, de bonnes installations home cinema pour avoir LE son (chez vous, ça va de soi) ! Perdu dans des déluges de décibels, seriez-vous peut-être moins gêné par le ronron de la bête. Car le socle n'y changera rien : il est uniquement là pour améliorer l'esthétique de la machine et sa stabilité lors du positionnement vertical. Et là, on a tout dit sur l'utilité du socle horizontal…

Prochain siècle ? Dans deux semaines…

Je voudrais quelques précisions sur la PlayStation 2, si vous en avez. Est-ce qu'on doit s'attendre aux mêmes genres de problèmes que pour la première édition de la Play 1. Par exemple, j'ai un ami qui est obligé de retourner sa console pour que le laser soit correctement positionné. Vaut-il mieux attendre une autre édition ou, cette fois, Sony prêtera un plus grand soin à l'élaboration de « The Console of the siècle » ? Je souhaiterais aussi rectifier une erreur commise dans la rubrique Portrait « La PlayStation fait sa pub », où l'on affirme que le nom Sony ne figurait dans aucune publicité pour la Play. Alors là, je dis faux : à la fin de chaque pub, on voit clairement le paddle PlayStation gravé des quatre lettres S, O, N, Y. Mises bout à bout, elles forment le mot Sony, non ? À propos, d'où ça vient ?
Alexandre Vallet, de Doussard (74)

Jeu de lettres

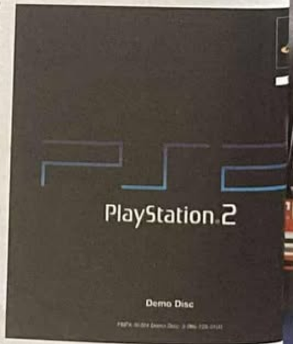
Euh, le problème avait déjà été résolu pour la première PlayStation au cours de ses longues années de domination : le socle de la tête de lecture, de piètre qualité, qui rendait la lecture chaotique à terme, avait été remplacé par un modèle plus résistant. Sony a appris de ses erreurs passées. Le driver de lecture DVD de la PS2, par exemple, est désormais intégré à la console et non plus sur carte mémoire, suite à quelques problèmes survenus sur les PS2 japonaises. Pour votre information, il ne manquait plus que de savoir ce qui se cachait derrière tout ça, derrière ces quatre insignes qui forment le mot Sony. Un nom créé de toutes lettres, et reposant sur l'association de deux mots : sonu (« son », en latin) et sonny (« petit enfant », en anglais). Tout cela pour préciser que l'équipe d'origine était composée de jeunes personnes qui avait l'ambition de la création en matière de technologie. On voit où ça les a menés…

Yet another basic

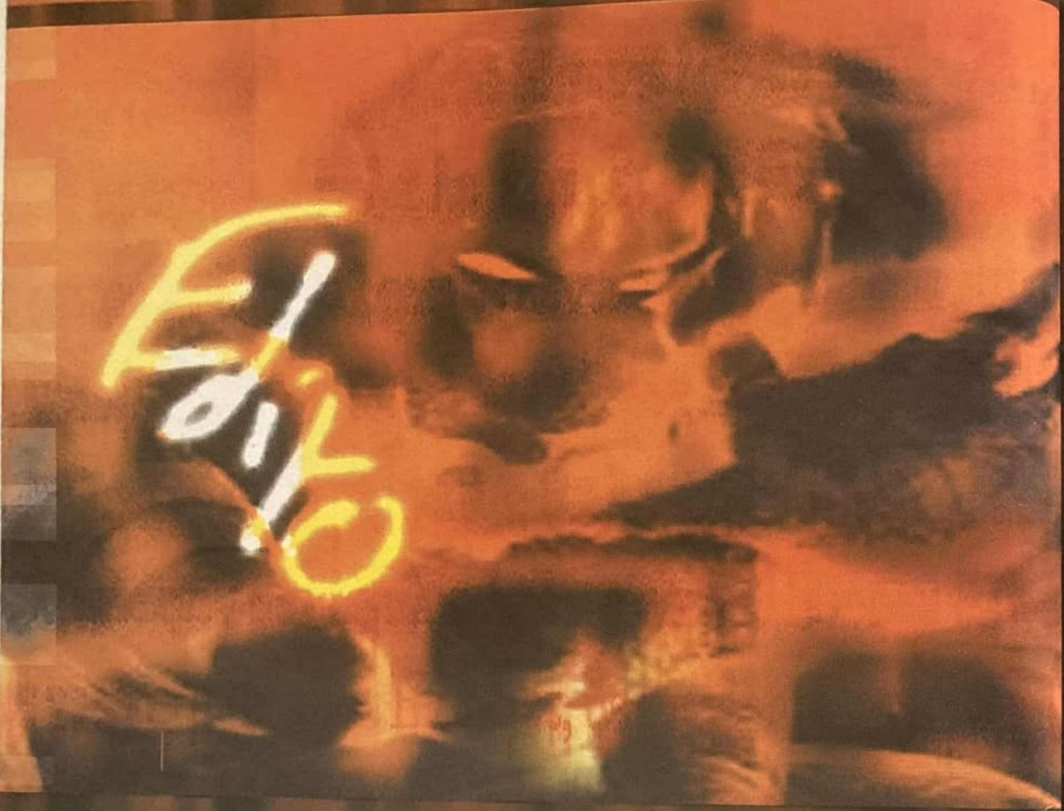
J'aimerais savoir comment et à quoi sert la démo Yabasic incluse dans le CD fourni avec la console. Bonne continuation à tous.
Overmars, de Marseille (06)

Le retour de Saint-Taxéror

Yabasic permet d'écrire quelques programmes en… Basic (langage informatique accessible à tous), grâce à votre PS2. Yabasic est ainsi une version de Basic créée spécialement pour la nouvelle console. Ça rappellera sûrement des souvenirs aux anciens possesseurs d'Amstrad CPC, qui avait déjà pu, en leur temps, s'adonner aux joies de la programmation. Le langage datant tout de même des années 80, ne vous attendez pas à créer des jeux PS2 ou encore des productions dignes du Net Yaroze de la PlayStation 1 : sa simplicité est telle que ce que vous pouvez tirer de lui s'avérera très modeste (textes, petites animations, « jeux »…). Pour les heureux possesseurs d'un clavier compatible USB, écrire des lignes de code ainsi se révélera plus simple que naviguer à travers les fonctions de Yabasic via la manette. Pour ceux qui débutent, une aide au « pilotage » est présente dans l'interface. La PS2 tournée vers l'avenir, vous êtes bien sûr ?…

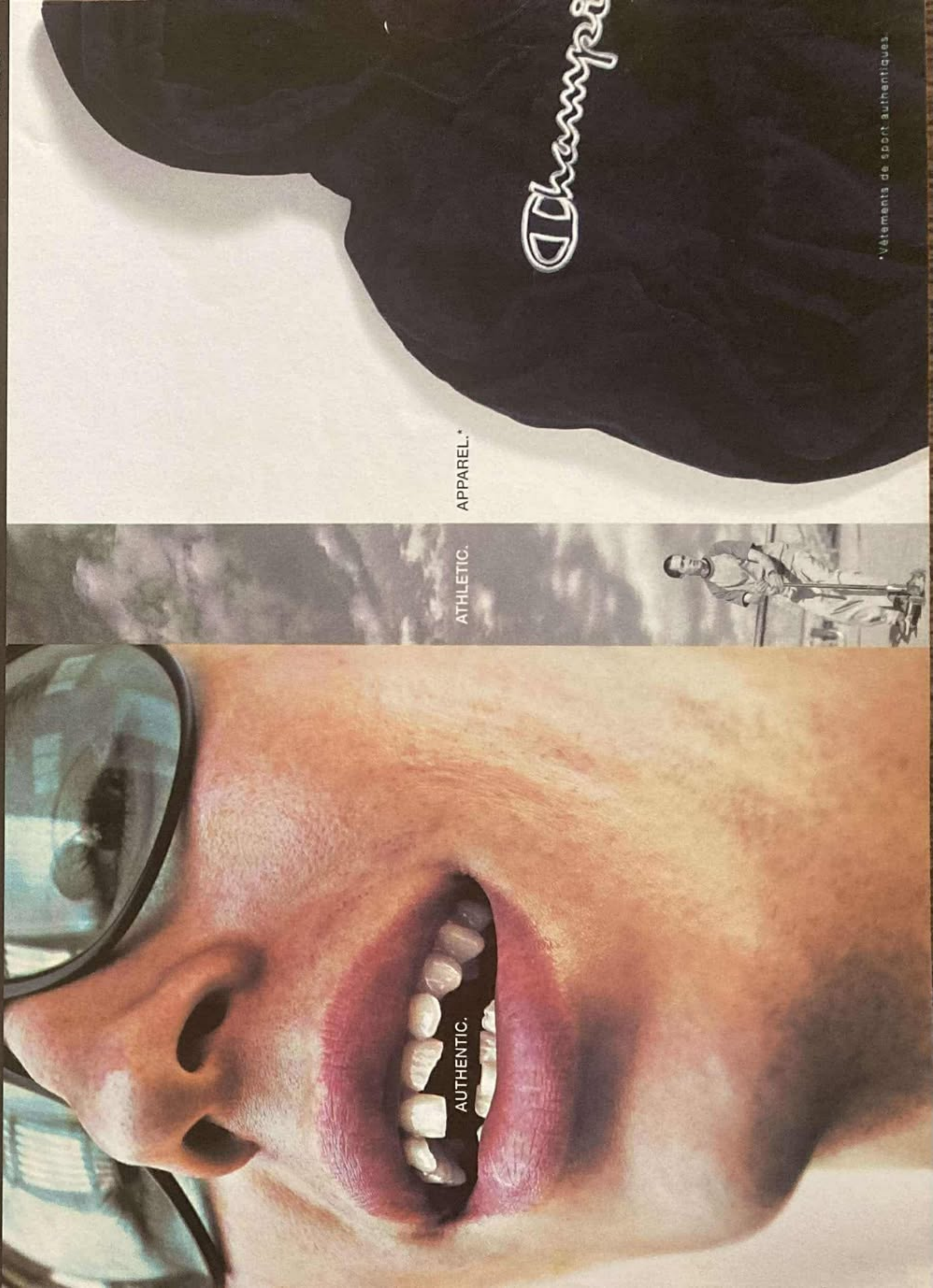


Le fameux CD de démos fourni avec la console. À réserver aux joueurs… et aux programmeurs lambda.



On aura tout lu, tout entendu et tout vu. La sortie de la PS2 n'aura en tout cas laissé personne indifférent. Faute de connaître son sujet, il ne fallait pas passer à côté et en parler. Lancés dans une sorte de Coupe du monde du n'importe quoi, certains de nos confrères des médias n'auront su éviter les écueils de la bêtise auxquels une certaine forme de journalisme n'échappe de toute façon que rarement. Sony aurait ainsi « planifié » le manque de machines (« seulement » 70 000 pièces au lancement)... Au regard des inquiétantes images sur les ventes de PS2 le jour J, on se doute que si le constructeur avait pu mettre sur le marché 200 000 consoles ou plus, celles-ci se seraient tout aussi bien vendues. Si Sony France n'en proposait que si peu (on ne manquera pas de relativiser au regard des ventes de consoles en général), c'est que la branche nationale de Sony Computer n'en possédait pas plus. Restait alors à savoir comment l'annoncer. Faire son mea culpa, battre sa coulpe et implorer le pardon ou bien, suivant en cela les cours élémentaires de marketing, annoncer, sans mentir, qu'il n'y en aurait pas pour tout le monde (dans un premier temps) ? Il ne s'agit là que de logique. Rien de complexe, juste du bon sens. La base du marketing, tout juste, qui nous fait dire qu'il faudrait parfois que certains revoient quelques bases du journalisme.

J.-F. Morisse



En couverture

26 **Soul Reaver 2**
Le retour de la vengeance du très mort vivant Raziel… Un grand jeu en devenir !

Sommaire

Grand écran 14
Un espace « graphique » dans lequel vous découvrez chaque mois les plus beaux visuels tirés des jeux vidéo du moment…

Story-board 20
Les artistes de LucasArts vous livrent ici leurs commentaires sur les travaux préparatoires de Star Wars : Starfighter.

Mise en scène 24
Notre monde est vraiment trop moche, vraiment trop triste et pas rigolo du tout… Alors toi aussi, immerge-toi dans les paradis artificiels rendus accessibles grâce aux lunettes de réalité virtuelle…

Projection privée 26
Soul Reaver 2, Kessen 2, Commandos 2, Metal Gear Solid 2… Dingue, la PS2 vient à peine de sortir et elle accueille déjà plein de suites ! Normal, c'est la grande valse des block-busters PSone, revus et corrigés à la mode PS2…

Casting 44
Eh bé, je sais pas vous, mais moi, j'ai un p'tit coup de barre, là… "Deidiou, j'vais me prendre un petit remontant pendant que vous lisez toutes les splendides previews que nous vous avons concoctées…

Travelling
Travelling : n. m. (mot angl., « déplacement ») Anglicisme couramment utilisé dans la production cinématographique pour qualifier un mouvement de caméra. Plus connu comme étant le nom de la rubrique des tests dans PlayStation 2 Magazine.
Rayman 2 94
Top Gear Dare Devil 102
X Squad 104
Theme Park World 106
F1 Championship Saison 2000 108

Les autres sorties
110 Donald Duck Couak Attack
110 Dinosaure

114 DVD Matos
Que vaut la PS2 en tant que lecteur DVD vidéo ? Hum, roulement de tambours… Après une batterie de tests impitoyables, le jugement est sans appel !

118 Sorties DVD
Toute l'actu DVD passée au crible : les astuces cachées disponibles dans certains films, *La Ligne Verte, Le Pont de la rivière Kwaï, Légendes d'automne, Stand by Me*… et bien d'autres !

138 Pratique
Les dernières sorties PSone, les Incontournables PS2, les termes techniques expliqués simplement, les accessoires plus ou moins indispensables… Pratique, tout ça !

142 Internet
Une fabuleuse rubrique, pleine d'esprit et d'humour, écrite de main de maître par la plume experte du brillantissime Gana (j'dis ça rapport au bourre-pif qu'il m'a collé suite au Sommaire du mois dernier)…

Sans oublier les autres rubriques : **Réflexion** (p. 132), **Hors jeux** (p. 134), **Comme les autres** (p. 144), **Bonus** (p. 146), **Notice du CD** (p. 150) et **le Récap** (p. 152)…

Commandos 2
Ou comment revivre la Seconde Guerre mondiale, dans la peau d'un Commando d'intervention ! p. 34

Metal Gear Solid 2
Personne ne sait réellement ce que donnera MGS2, mais tout le monde s'attend à prendre une sacrée baffe ! p. 38

Rayman 2
Il est petit, n'a ni bras, ni jambe et pourtant, il vous fera courir des heures durant. p. 94

Le lecteur DVD de la PS2
La PS2 est-elle oui ou non un put… de lecteur DVD vidéo ? La question vous brûle les lèvres ; nous vous en livrons la réponse. p. 114

LES DÉMONSTRATIONS MICROMANIA

Vivez au cœur de l'action !

funradio
Partenaire de MICROMANIA

PS2
PlayStation.2

Tous les mercredis et samedis
de 14h30 à 18h30
dans tous les Micromania
et sur écran géant
un démonstrateur vous permet
de découvrir tous les coups,
toutes les techniques
et toutes les astuces
des meilleurs jeux.

DÉMONSTRATIONS : MERCREDI 3 JANVIER & SAMEDI 6 JANVIER

DYNASTY WARRIORS 2 — PS2

Un jeu d'action tactique permettant de revivre les batailles les plus fameuses de la Chine médiévale. À pied ou à cheval, incarnez l'un des 23 héros combattant pour son peuple, vous devrez allier une technique de combat parfaite à un sens tactique aigué afin de mener son Royaume vers la victoire : plus de 30 ennemis et alliés affichés à l'écran en même temps, 9 personnages principaux disposant d'armes et de compétences de combats spécifiques : 14 personnages cachés en bonus, des graphismes haute résolution, 2 modes de jeu, Musou (historique) et Free Play...

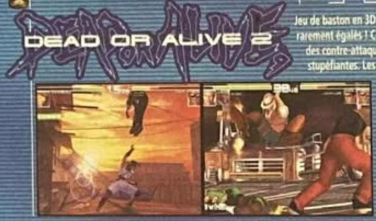
DÉMONSTRATIONS : MERCREDI 10 JANVIER & SAMEDI 13 JANVIER

EA SPORTS F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 — PS2

Vivez la saison 2000 de F1 comme si vous y étiez, en concourant contre les plus grands pilotes du moment : Ika Hakkinen, Michael Schumacher, Jean Alesi, David Coulthard, ils sont tous là, au volant de leurs bolides aux couleurs officielles. Simulation, tel est le maître mot de F1 Championship Season 2000. Le réalisme a été poussé jusqu'à capturer les gestes des mécaniciens de l'équipe Benetton, quand ils s'activent lors des arrêts aux stands. De plus, Jean-Louis Moncet, un grand habitué des Grands Prix en direct, assure les commentaires du jeu. De 1 à 2 joueurs.

DÉMONSTRATIONS : MERCREDI 24 JANVIER & SAMEDI 27 JANVIER

DEAD OR ALIVE 2 — PS2



Jeu de baston en 3D au graphisme et au plaisir de jeu rarement égalés ! Combats aux tournures inattendues, avec des contre-attaques intensives et des projections stupéfiantes. Les décors s'étalent sur plusieurs niveaux et les personnages féminins n'hésitent pas une seconde pour flanquer des roustes humiliantes aux messieurs trop entreprenants : de nouveaux costumes, des niveaux inédits, une animation encore plus travaillée, des attaques toutes fraîches et, surtout, des personnages supplémentaires... De 1 à 4 joueurs.

Recyclez vos jeux !
Revendez vos anciens jeux
et découvrez les nouveautés !
Micromania reprend* vos jeux
PlayStation, Dreamcast
et Nintendo 64. * Voir conditions à la caisse.

MICROMANIA
Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte
Gratuite avec le premier achat !
De nombreux privilèges
avec la Mégacarte et 5% de remise*
sur des prix canons !
* Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.
Remise non applicable sur les Consoles

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ?
Donnez votre avis, votez,
laissez vos commentaires !

VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ?
Venez consulter les avis des testeurs
et des autres joueurs !

SOS JEUX
Un problème dans un jeu ?
Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

GAGNEZ DES JEUX
Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter...
et gagnez* peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F.

CODES ET ASTUCES
20 000 codes et astuces à consulter : Ridge Racer 5 (PS2), Driver 2 (PSX), GTA 2 (DC)... Et les soluces des tops : Ready 2 Rumble 2 (DC), Tony Hawk's Pro Skater 2 (PSX), Les 24 Heures du Mans (DC)...

E-NEWS MICROMANIA
Recevez chaque semaine toute l'actualité du jeu vidéo en nous laissant votre adresse e-mail.

*Jeu gratuit sans obligation d'achat. 1 gagnant par semaine

L E S   M I C R O M A N I A

49 **MICROMANIA ANGERS** NOUVEAU
C.Ccial Géant - Espace Anjou - 49000 Angers - Tél. 02 41 25 03 20
77 **MICROMANIA CLAYE-SOUILLY** NOUVEAU
C.Ccial Carrefour - 77410 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41
77 **MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT** NOUVEAU
C.Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault - Tél. 01 60 18 19 11
72 **MICROMANIA LE MANS SUD** NOUVEAU
C.Ccial Carrefour - 72100 Le Mans - Tél. 02 43 84 04 79
84 **MICROMANIA AVIGNON SUD** NOUVEAU
C.Ccial Auchan Mistral 7 - 84000 Avignon - Tél. 04 90 81 05 40
14 **MICROMANIA CAEN** NOUVEAU
C.Ccial Mondeville 2 - 14120 Mondeville - Tél. 02 31 35 62 82
59 **MICROMANIA VALENCIENNES** NOUVEAU
C.Ccial Auchan Petite Forêt - 59410 Anzin - Tél. 03 27 51 90 79
44 **MICROMANIA NANTES SAINT-SÉBASTIEN** NOUVEAU
C.Ccial Auchan - 44230 St-Sébastien-sur-Loire - Tél. 02 51 79 08 70

P A R I S

75 **MICROMANIA FORUM DES HALLES**
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20
75 **MICROMANIA MONTPARNASSE**
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07
75 **MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES**
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysée - 75008 Paris
Tél. 01 42 56 04 13
75 **MICROMANIA OPÉRA**
Passage des Princes - 5, boulevard des Italiens - 75002 Paris
Tél. 01 40 15 93 10
75 **MICROMANIA ITALIE 2**
C. Ccial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43
75 **MICROMANIA ÉOLE**
Gare Saint-Lazare - 75009 Paris - Tél. 01 44 53 11 15
75 **MICROMANIA MONTPARNASSE GARE**
Gare Paris Montparnasse - 75015 Paris - Tél. 01 56 80 04 00

R É G I O N   P A R I S I E N N E

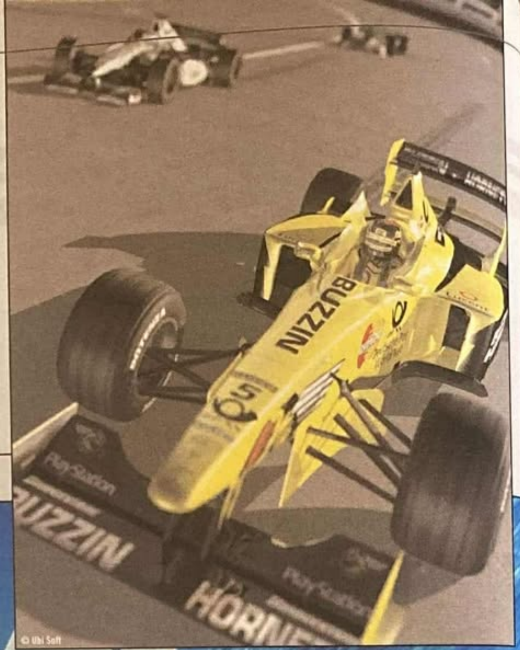
77 **MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE**
C. Ccial Carrefour - 77190 Dammarie-Les-Lys - Tél. 01 64 87 90 33
78 **MICROMANIA VÉLIZY 2**
C. Ccial Vélizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91
78 **MICROMANIA SAINT-QUENTIN**
C. Ccial St-Quentin - 78180 Montigny-Le-Bretonneux
Tél. 01 30 43 25 23
78 **MICROMANIA PLAISIR**
C. Ccial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir-Les-Clayes
Tél. 01 30 07 51 87
78 **MICROMANIA MONTESSON**
C. Ccial Carrefour - 78360 Montesson - Tél. 01 61 04 19 00
91 **MICROMANIA LES ULIS 2**
C. Ccial Les Ulis 2 - 91410 Orsay - Tél. 01 69 29 04 99
91 **MICROMANIA ÉVRY 2**
C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02
92 **MICROMANIA LA DÉFENSE**
C. Ccial Les 4 Temps - 92092 La Défense - Tél. 01 47 73 53 23
93 **MICROMANIA BEL'EST**
C. Ccial Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tél. 01 41 63 14 16
93 **MICROMANIA PARINOR**
C. Ccial Parinor - 93606 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39
93 **MICROMANIA ROSNY 2**
C. Ccial Rosny 2 - 93117 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07
93 **MICROMANIA LES ARCADES**
C. Ccial Les Arcades - 93160 Noisy-le-Grand
Tél. 01 43 04 25 10
94 **MICROMANIA IVRY GRAND CIEL**
C. Ccial Carrefour Gd Ciel - 94200 Ivry-Grand-Ciel
Tél. 01 45 15 12 06
94 **MICROMANIA BELLE-ÉPINE**
C. Ccial Belle-Epine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71
94 **MICROMANIA CRÉTEIL**
C. Ccial Créteil Soleil - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11
94 **MICROMANIA BERCY 2**
C. Ccial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont
Tél. 01 41 79 31 61
94 **MICROMANIA VAL DE FONTENAY**
C. Ccial Auchan Val de Fontenay - 94120 Fontenay-sous-Bois
Tél. 01 53 99 18 45
95 **MICROMANIA CERGY**
C. Ccial Les 3 Fontaines - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

P R O V I N C E

06 **MICROMANIA ANTIBES**
C. Ccial Carrefour Antibes - 06600 Antibes - Tél. 04 97 21 16 16
06 **MICROMANIA CAP 3000**
C. Ccial Cap 3000 - 06700 Saint-Laurent-du-Var
Tél. 04 93 14 61 47
06 **MICROMANIA NICE-ÉTOILE**
C. Ccial Nice-Étoile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14
13 **MICROMANIA VITROLLES**
C. Ccial Carrefour Vitrolles - 13127 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50
13 **MICROMANIA AUBAGNE**
C. Ccial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35
13 **MICROMANIA LA VALENTINE**
C. Ccial Géant La Valentine - 13011 Marseille - Tél. 04 91 35 72 72
13 **MICROMANIA LE MERLAN**
C. Ccial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille - Tél. 04 95 05 33 45
21 **MICROMANIA DIJON**
C. Ccial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88
31 **MICROMANIA TOULOUSE**
C. Ccial Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39
34 **MICROMANIA MONTPELLIER**
C. Ccial Le Polygone - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 09 97
44 **MICROMANIA NANTES**
C. Ccial Beaulieu - 44272 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96
45 **MICROMANIA ORLÉANS**
C. Ccial Place de l'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 54
45 **MICROMANIA SAINT-JEAN-DE-LA-RUELLE**
C. Ccial Auchan - 45146 St-Jean-de-la-Ruelle - Tél. 02 38 22 12 38
51 **MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL**
C. Ccial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76
54 **MICROMANIA NANCY**
C. Ccial Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88
57 **MICROMANIA METZ SEMÉCOURT**
C. Ccial Semécourt - 57280 Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11
59 **MICROMANIA RONCQ**
C. Ccial Auchan - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62
59 **MICROMANIA LEERS**
C. Ccial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80
59 **MICROMANIA EURALILLE**
C. Ccial Euralille - RDC - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72
59 **MICROMANIA LILLE V2**
C. Ccial Villeneuve d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq - Tél. 03 20 05 57 58
62 **MICROMANIA CITÉ-EUROPE**
C. Ccial Cité-Europe - 62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84
62 **MICROMANIA NOYELLES-GODAULT**
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77
67 **MICROMANIA STRASBOURG**
C. Ccial Place des Halles - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70
67 **MICROMANIA ILLKIRCH**
C. Ccial Auchan - 67400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20
68 **MICROMANIA MULHOUSE**
C. Ccial Ile Napoléon - 68110 Mulhouse-Illzach - Tél. 03 89 61 65 20
69 **MICROMANIA ÉCULLY**
C. Ccial Grand-Ouest - 69132 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42
69 **MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU**
C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82
69 **MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST**
Ccial Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55
69 **MICROMANIA SAINT-GENIS**
C. Ccial St-Genis 2 - 69230 St-Genis Laval - Tél. 04 72 67 02 92
72 **MICROMANIA LE MANS**
C. Ccial Auchan - 72650 La Chapelle St-Aubin - Tél. 02 43 52 11 91
74 **MICROMANIA ANNECY**
C. Ccial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09
76 **MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER**
C. Ccial Saint-Sever - 76000 Saint-Sever - Tél. 02 32 18 55 44
83 **MICROMANIA MAYOL**
C. Ccial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04
83 **MICROMANIA GRAND-VAR**
C. Ccial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30
84 **MICROMANIA AVIGNON**
C. Ccial Auchan-Pontet - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

GAME ONE
Ne manquez pas l'émission GAME ZONE sur GAME ONE multi-diffusée dans la semaine.

Cette rubrique a pour vocation de mettre en exergue des travaux graphiques ayant trait aux jeux vidéo. Ou comment faire la démonstration que notre passion mérite le statut d'art pictural…

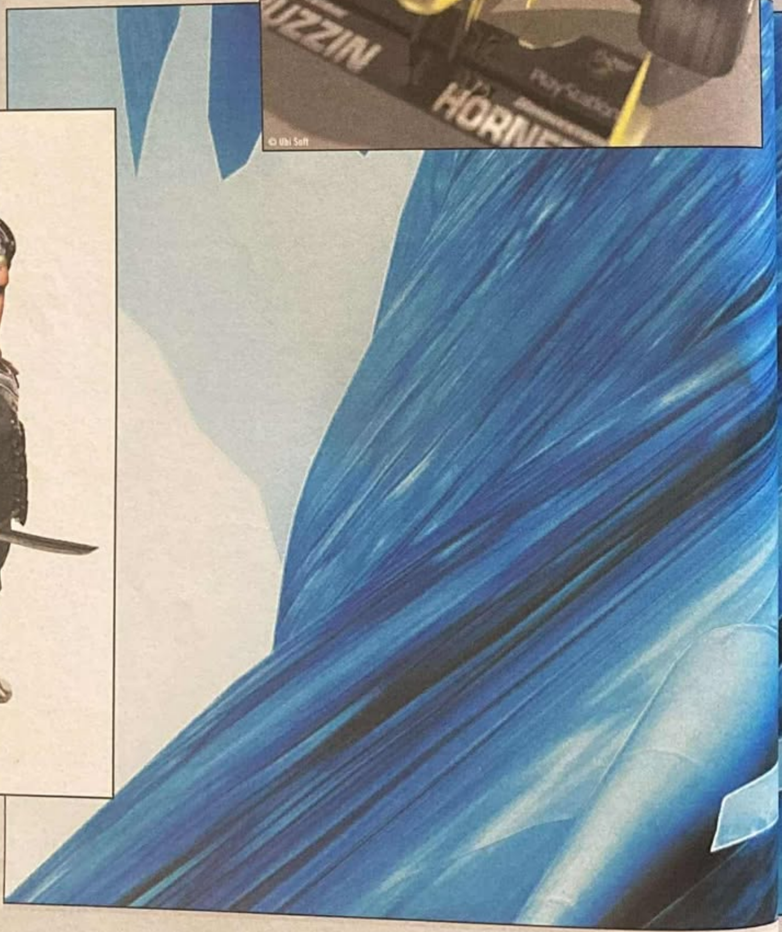


© Ubi Soft

Avec l'expérience, les créateurs de jeux sont passés maîtres dans l'art de modéliser des Formule 1. La preuve, avec cet « artwork » tiré de F1 Racing, d'Ubi Soft…

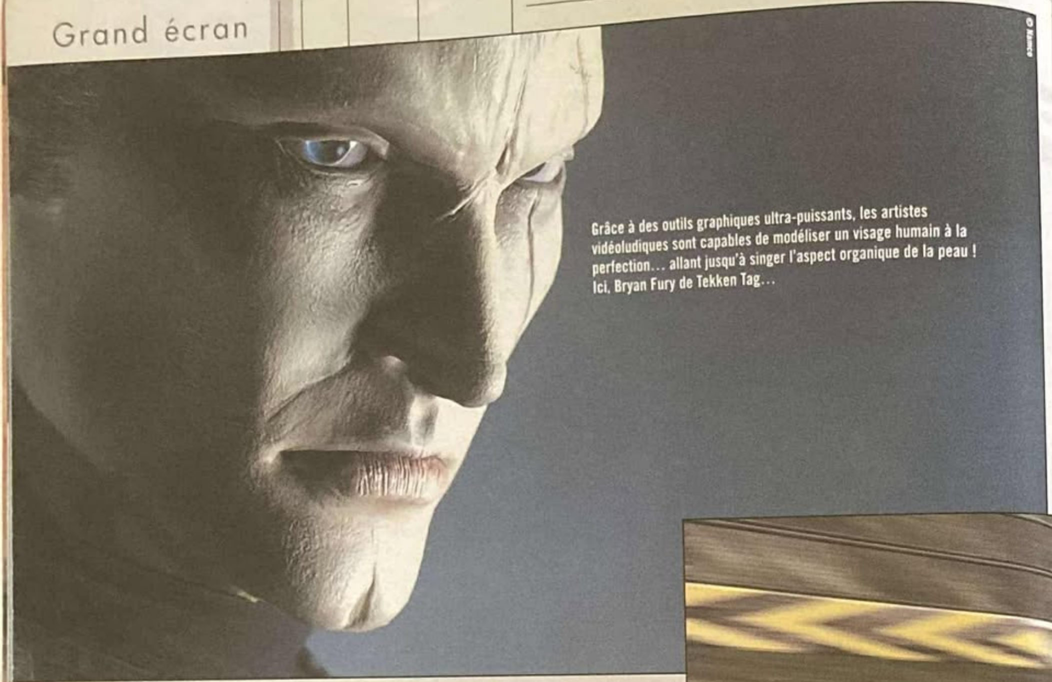
© Capcom

Le chef-d'œuvre en devenir Onimusha (de Capcom) semble peaufiné dans les moindres détails, notamment au niveau du design des personnages !



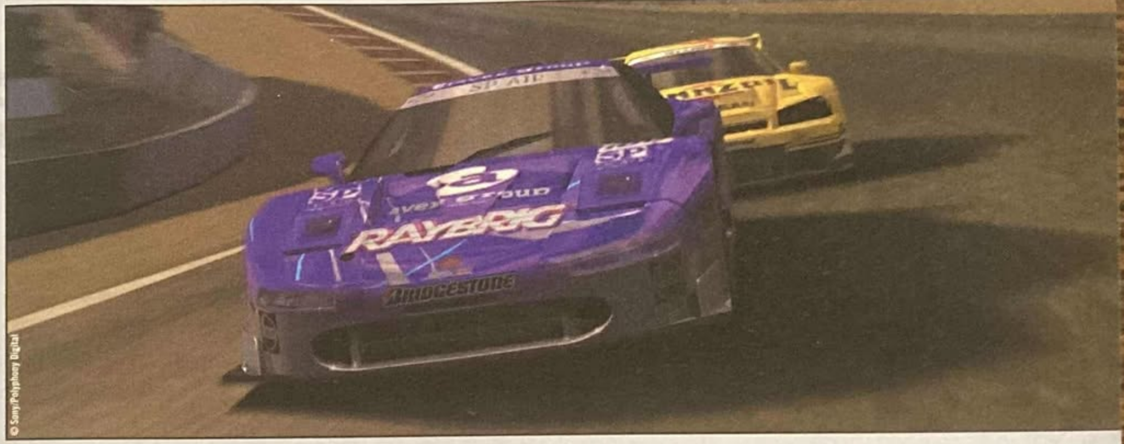
© Sony

Depuis les premiers épisodes sur PSone jusqu'à l'édition PS2, WipEout n'a jamais démenti son goût prononcé pour les designs futuristes super-spaces. La preuve par l'image…



© Namco

Grâce à des outils graphiques ultra-puissants, les artistes vidéoludiques sont capables de modéliser un visage humain à la perfection… allant jusqu'à singer l'aspect organique de la peau ! Ici, Bryan Fury de Tekken Tag…



© Sony/Polyphony Digital

© Sony/Team Soho

The Getaway, ou la plongée en eaux troubles dans la jungle londonienne… Un titre prometteur servi par un design ultra-réaliste.

© Sony/Polyphony Digital

Les concepteurs japonais de GT3 connaissent le sport automobile dans ses moindres détails… et n'ont aucun mal à retranscrire en pixels toute la puissance brute d'un bolide lancé à pleine vitesse…

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES*
OFFRE SPÉCIALE BONNE ANNÉE
LIVRAISON GRATUITE (À PARTIR DE 389F DE COMMANDE)
+ UN BON D'ACHAT SURPRISE DANS VOTRE COLIS
Les titres PS 2
SMUGGLER'S RUN 399F
FANTAVISION 399F
READY TO RUMBLE: ROUND 2 399F
X SQUAD 399F
DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE 399F
SSX 399F
TIME SPLITTERS 399F
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 429F
ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD 429F
SILENT SCOPE 429F
FIFA 2001 399F
TEKKEN TAG TOURNAMENT 399F
Les titres du moment
STAR WARS DEMOLITION 299F
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 299F
THE MUMMY 349F
LE MONDE NE SUFFIT PAS 329F
MEDAL OF HONOR RESISTANCE 329F
DRIVER II 299F
F1 WORLD GRAND PRIX 2000 299F
MTV PURE RIDE 299F
ALIEN RESURRECTION 329F
ISS PRO EVOLUTION 299F
FIFA 2001 329F
TOMB RAIDER V 299F
ULTIMATE FIGHTING 299F
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001 299F
CRASH BASH 299F
READY 2 RUMBLE: ROUND 2 319F
DINO CRISIS 2 299F
DANGER GIRL 299F
ACTION BASS FISHING 269F Prix public 349F
MIKE TYSON BOXING 279F Prix public 299F
TIGER WOODS PGA TOUR 2001 329F Prix public 369F
PARIS MARSEILLE RACING 199F
LOUVRE 349F
SPYRO 3 299F
Les offres du mois
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 Réf. S00184 299F
+ Manette analogique Shock² sans fil, infra-rouge, vibrante Offre Spéciale 468F "Le Pack" 518F Réf. B00020
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE 2 Réf. S00382 399F
+ VOLANT COMPACT SHOCK² RACING WHEEL Licence FERRARI Offre Spéciale 638F "Le Pack" 698F Réf. B00019
RIDGE RACER V Réf. S00365 399F
+ VOLANT SHOCK² RACING WHEEL Licence FERRARI Offre Spéciale 718F "Le Pack" 798F
www.gameplay.fr
24 h | 24 - 7 | 7
08 2000 1000 (0,79 Fttc/mn)
du lundi au vendredi de 9 h à 20 h
le samedi de 9 h à 18 h
TOUS LES JEUX VIDÉO À PRIX CANON LIVRÉS CHEZ VOUS
PS2
TELECOMMANDE DVD 149F
CONSOLE PLAYSTATION 2 2990F Réf. C00011
Disponibilité au 08 2000 1000
CARTE MEMOIRE 8 MB SONY 299F
COMPACT RACING WHEEL 299F
MANETTE ANALOGIQUE PS2 SONY 199F
Playstation One
CONSOLE PSONE + REVOLT + 2 MANETTES INFRA ROUGE + 1 CARTE MÉMOIRE 1MB 1049F Prix public 1158F
CONSOLE PS ONE 790F Réf. C00012
ADAPTATEUR MULTIJOUEURS 149F
CARTE MEMOIRE 1MEG 69F
MANETTE SHOCK² IR 219F
SHOCK² RACING WHEEL 399F
DVD
SIXIÈME SENS 189F
FIGHT CLUB 199F
AFFAIRE THOMAS CROWN (L') 179 F
AUSTIN POWERS 2 199 F
BONHEUR EST DANS LE PRE (LE) 149 F
BRAVE HEART 199 F
CINQUIEME ELEMENT (LE) 189 F
DEMAIN NE MEURT JAMAIS 189 F
DINER DE CON 169 F
ERIN BROCKOVICH, SEULE CONTRE TOUS 189 F
FACULTY (THE) 209 F
FIGHT CLUB 199 F
FUGITIF (LE) 169 F
GLADIATOR 189 F
GODZILLA 189 F
GRAND BLEU (LE) 189 F
IL FAUT SAUVER LE SOLDAT RYAN 199 F
JEANNE D'ARC 179 F
JURASSIC PARK + MONDE PERDU (LE) : COFFRET SILVER 349 F
JUST MARRIED 179 F
LA FIN DES TEMPS 189 F
LE CAVALIER SANS TETE 199 F
LE MONDE NE SUFFIT PAS 189 F
LE SIXIEME SENS 189 F
L'ENFER DU DIMANCHE 179 F
LEON 189 F
MARY A TOUT PRIX 179 F
MASQUE DE ZORO (LE) 179 F
MATRIX 189 F
MEN IN BLACK 199 F
MISSION IMPOSSIBLE 189 F
NEUVIEME PORTE (LA) 189 F
PROJECT BLAIR WITCH (LE) 189 F
PULP FICTION 199 F
SCREAM 2 169 F
SOUVIENS-TOI L'ETE DERNIER 2 189 F
TAXI 159 F
TAXI 2 189 F
THE FULL MONTY 179 F
TITANIC 189 F
TOY STORY 2 199 F
TRAINSPOTTING 169 F
TREIZIEME GUERIER (LE) 199 F
VOUS AVEZ UN MESSAGE 179 F
WILD WIDE WEST 179 F
Un délai supplémentaire de 24 h est à prévoir pour toute commande d'un produit DVD.
Gameplay SARL, au capital de 8 495 800 F RCS Paris B 429 132 624 - Photos non contractuelles.
Pour commander ou recevoir gratuitement votre catalogue :
08 2000 1000 (0,79 FTTC/mn) merci de préciser le code promotion suivant : 9PSM - www.gameplay.fr
fax : 01 47 55 57 11 - ou par courrier en remplissant le bon de commande ci-dessous.
A retourner, sous enveloppe affranchie à l'adresse suivante : Gameplay - 3/5, rue Scheffer - 75116 PARIS
Oui, je souhaite recevoir le catalogue gameplay présentant + de 600 jeux et DVD
Mme Melle M
Nom :
Prénom :
Adresse de livraison :
Ville :
CP : Tel :
E-mail :
Date de naissance :
Mes choix de produits | Réf | Prix unitaire | Qté | Prix Total
1.
2.
3.
S/TOTAL
MODE DE PAIEMENT :
Chèque à l'ordre de gameplay (à joindre à ce bon de commande) OU
Carte bancaire (CB, Visa ou Mastercard)
N° de Carte :
Date d'expiration :
Signature : (merci de dater et de signer)
Frais de livraison(1) (merci de cocher la case appropriée)
Ma commande atteint 389 F Offert
Ma commande est inférieure à 389 F + 30 F
MONTANT TOTAL DE MA COMMANDE
Un bon d'achat envoyé pour toute commande Offert
Conformément à la loi Informatique et libertés du 06/01/78 (art 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant en écrivant à gameplay à l'adresse ci-dessus.
(1) Livraison en 48/72 heures en Colissimo suivi sur la France Métropolitaine, pour toute commande passée avant 13 heures.
PR 9PSM JAN1
* La clé d'accès au monde du jeu. (2) Prix publics moyens généralement constatés.

ÉDITEUR : Ubi Soft **DÉVELOPPEUR** : LucasArts (États-Unis) **DISPONIBLE** premier trimestre 2001

Star Wars Episode One : Starfighter

par Grégory Szriftgiser

Les dogfights dans l'univers de Star Wars, soutenus par une réalisation technique digne de la PlayStation 2, dans une ambiance épique et bourrée de tirs de blaster, c'est un rêve qui s'apprête peut-être à devenir réalité avec Starfighter. En tout cas, les travaux préparatoires nous ont déjà fait baver…

Ce type de sketches aide-t-il à l'élaboration des textures ?
Non, pas vraiment. Les concepts de terrains et de localisations sont plus pour l'inspiration. Ils aident à déterminer l'ambiance d'un niveau et unifient la vision de tous de manière à ce que les modeleurs, les artistes qui font les textures, les designers de missions et tous aient la même vision de base dans la tête.

Star Wars Episode One : Starfighter semble bien parti pour restaurer la noblesse de l'univers Star Wars en jeu vidéo. Ces dernières années n'ont, en effet, pas été très concluantes à l'égard de la saga, sur PSone en tout cas. Starfighter fait actuellement l'objet d'un développement ambitieux, dont les premiers clichés nous ont alléchés. Après réception d'aussi beaux visuels et travaux préparatoires, nous avons souhaité consacrer notre deuxième rubrique Story-board à ce shoot spatial, dont la sortie ne devrait plus trop tarder, probablement d'ici mars prochain. James Zhang, designer, est l'auteur de l'ensemble de ces dessins. C'est aussi lui qui répond à nos questions…

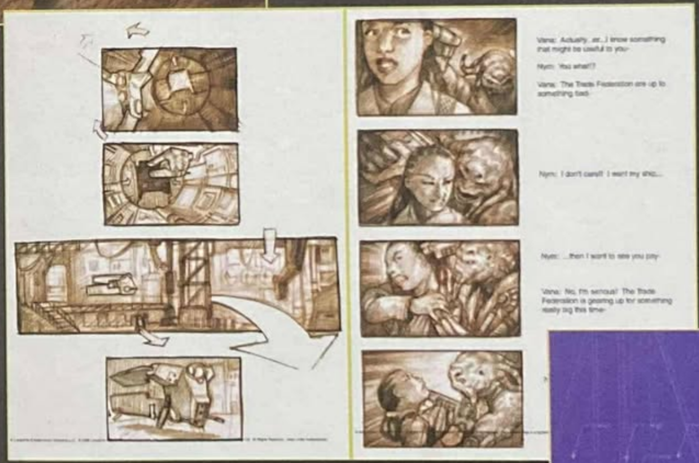
Un complément du film

Les fans de la saga, et du film *La Menace Fantôme*, doivent déjà se demander quels éléments du film se retrouveront dans le jeu… ce à quoi James répond : « Pour être franc, il n'y avait pas tant de batailles spatiales que ça dans *Episode One*, ce qui signifiait qu'il y avait peu d'éléments sur lesquels se baser pour un jeu simu-shoot-aventure comme Starfighter. Du coup, beaucoup de passages narratifs de Starfighter sont indépendants du film. Nous aimions l'idée qu'en tant que joueur, on sache qu'on faisait partie du vol Bravo qui sauve la reine et plus tard, la mise de tout le monde, mais ça ne voulait pas dire pour autant que nos héros n'avaient rien à faire entre ces moments. Beaucoup d'événements se sont déroulés sur Naboo, auxquels le film fait référence, mais qu'il ne montre pas. Le joueur pourra donc en découvrir quelques-uns dans Starfighter. » Rappelant fortement Colony Wars (PSone), Starfighter n'offrira cependant pas les variations de scénario qu'on aurait aimé y trouver… pour des raisons techniques surtout : « Nous avions considéré cette possibilité, mais nous n'avions tout simplement pas les ressources pour y parvenir avec succès. Avoir plusieurs développements de l'histoire et plusieurs fins signifiait faire des niveaux supplémentaires, qui ne seraient pas forcément joués, des cut-scenes en plus, qui ne seraient pas forcément vues. On a décidé qu'il valait mieux concentrer temps et énergie pour faire des cut-scenes et niveaux vraiment meilleurs, plutôt que d'en faire plus dans la précipitation. » Nous verrons bientôt s'ils sont vraiment réussis !

Comment avez-vous designé ce droïde, qui rappelle tant les Destroyers du film Episode One ?
Quand le besoin d'avoir un « droïde volant qui tire » dans Starfighter s'est fait sentir, je savais que je voulais une machine qui change de forme. Le côté amusant, c'était d'obtenir quelque chose qui ait l'air aussi bien dans ses deux formes, et qui se transforme tout de même proprement. En tant qu'artiste designer, c'est parfois frustrant d'avoir une idée que l'on doit jeter parce que « ça ne fait pas assez Star Wars ». Lorsque j'ai finalement vu le droïde chasseur se transformer dans le jeu, j'ai su que nous avions réussi.

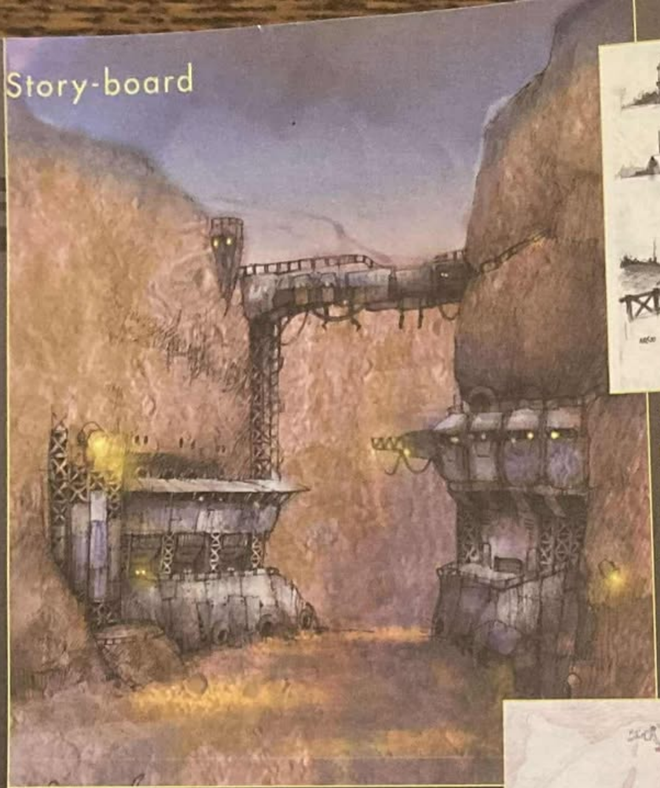
Pourquoi autant de détails sur la mécanique ?
Une fois de plus, c'est juste que j'essaie de faire quelque chose qui fonctionne. Je dois être convaincu que quelque chose qui se transforme est plausible, avant de le rendre pour qu'il soit construit. Si ça ne fonctionne pas en dessin, il y a toutes les chances pour qu'il en soit de même en objet 3D. Dans l'éventualité qu'un de ces dessins finisse dans un film ou en jouet, le designer doit savoir à coup sûr qu'une pièce s'adapte bien, ou qu'un train d'atterrissage se déplie correctement.

C'est parfois frustrant d'avoir une idée que l'on doit jeter parce que « ça ne fait pas assez Star Wars ».



Combien de pages de story-board ont été dessinées ?
Oh, mon Dieu… j'en sais rien… BEAUCOUP ! Je ne peux pas vraiment compter parce que ça me rend triste d'en voir autant qui ne seront finalement pas dans le jeu… En même temps, je sais que ça fait partie du processus de l'édition. Je suis sûr que les gars du cinéma en font beaucoup plus que moi !

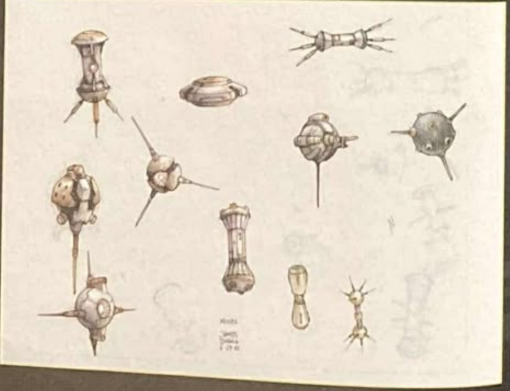
Est-ce que tous les appareils ont leurs propres blue prints ? Pourquoi ?
La façon dont un véhicule agit dans le jeu est liée aux bases de sa construction. Les blue prints sont une sorte de carte pour les modeleurs 3D, indiquant la façon dont chaque véhicule doit être construit, de manière à ce que sa structure corresponde à son rôle et à ses capacités dans le jeu. De plus, les vaisseaux sont designés pour qu'ils puissent exploser en plusieurs parties.



Combien de bâtiments ont été designés avec autant de précision ?
Nombre de designs de Starfighter sont en fait « d'heureux hasards », pour ainsi dire... Dans ce cas, on ne m'a pas particulièrement dit : « James, fais-moi des fermes. » On m'a demandé de designer une zone ou une scène, et j'ai eu la liberté de dessiner ce que je voulais, du moment que cela correspondait aux directions données et convenait aux modeleurs et aux designers des missions.

Quelle est l'utilité de cette vue aérienne ?
C'est un travail préliminaire sur l'usine de droïdes de la planète Eos. Les designers de missions avait une idée de base du niveau et de quelques points-clés, comme les installations minières et la piste d'atterrissage géante.

Quels étaient les différents buts que vous aviez en tête en designant les personnages principaux ?
Comme il s'agit d'un jeu où l'on vole, et que le joueur verra beaucoup plus les vaisseaux que les personnages, il fallait que les appareils reflètent bien leurs pilotes. Nos premières idées étaient que Rhy's devrait être habile et équilibré, Vana furtive et rapide, tandis que la spécialité de Nym aurait été la puissance brute. Rhys est le beau gosse pilote, coquet... mais un peu jeune recrue. Physiquement, il est plutôt d'une constitution légère, visage ovale, respirant la jeunesse. Vana, c'est l'inverse. Une mercenaire très pro, qui a baroudé un peu partout. Une femme attractive, mûre et racée. Nym fut probablement le plus amusant à créer pour moi : Star Wars est connu pour sa variété d'aliens dingues. Nous avons finalement décidé de laisser tomber la réutilisation d'une race existante, pour ajouter notre propre touche à l'univers de Star Wars. Nym a donc fini par être un extraterrestre humanoïde massif, avec une voix tonitruante, une tenue de boss pirate, et vu que c'en est un, j'ai pensé qu'il serait mieux avec une seule main, l'autre étant cybernétique.



Quelque chose à voir avec Darth Maul ? Aura-t-on l'occasion de le croiser dans le jeu ?
Le seul point commun entre ces mines et Darth Maul, c'est qu'il ne vaut mieux pas tomber dessus. Et pour l'autre question, je ne répondrai pas... c'est une surprise !

FCB Netbrand

La grande classe

Play2Mag vous propose ce mois-ci de faire un tour d'horizon dans un univers des plus high-tech. Pour les mordus d'accessoires dernier cri et pour les couples dont les goûts diffèrent, nous avons sélectionné des lunettes qui vous en mettent plein les yeux (tout en satisfaisant votre tendre moitié) et tout ce qui fera de vous un être à la pointe de la technologie (attention, c'est chic mais c'est cher).

La télécommande DVD Remote Controler de Saitek comporte toutes les touches basiques utiles à la lecture d'un DVD (199 F). En attendant la télécommande Sony...

Remerciements aux magasins qui nous ont aimablement prêté les différents éléments du mobilier :
Descamps : 64, rue Saint-Antoine 75004 Paris (parure de lit)
Autour du monde : 8, rue des Francs Bourgeois Paris (cube en feutre, 2 coussins)
Bô : 8, rue Saint Merri 75004 Paris (colonne lumineuse, cendrier, verres de couleur)

Photos Patrick Sordoillet

Les lunettes Glasstron de Sony se connectent directement sur la PS2 (vos yeux et vos oreilles) et permettent de voir jeux vidéo et DVD sur un écran équivalent à un écran de 130 cm (5 000 F).

Les lunettes Eye Treck d'Olympus même branchement que les Glasstron, avec oreillettes et câble vidéo (3 990 F).

La chaussure de sport Nike Shox présente un système de colonnes basé sur le principe du ressort pour de meilleures performances d'amorti, de dynamisme et d'énergie (1 149 F). Tirage limité, sortie en février 2001.

Téléphone SP-R6100 de Samsung, avec présentation des numéros appelant, écran graphique rétro-éclairé, portée de 50 mètres en bâtiment, autonomie de 70h, répondeur numérique (1 290 F).

Le lecteur MP3 Creative propose une capacité de 100 CD stockables, un disque dur de 6,4 Go, 8 Mo de mémoire et une interface USB qui permet le transfert des MP3 du PC (4 300 F).

GENRE : Action/aventure **ÉDITEUR :** Eidos **DÉVELOPPEUR :** Crystal Dynamics (États-Unis)
DISPONIBLE en mars 2001

© Crystal Dynamics

Legacy of Kain

par Grégory Szriftgiser

Soul Reaver 2

La fin de Soul Reaver avait au moins le mérite d'être claire. Vous êtes nombreux à patienter depuis, comme moi, pour découvrir ce qui attend Raziel derrière ce portail…

Beaucoup ont été fort déçus par la fin de Soul Reaver. À la décharge de l'équipe de développement, il faut néanmoins rappeler les difficultés rencontrées par ce projet extrêmement ambitieux, manque de temps en tête. Toujours est-il que Soul Reaver fait partie des tout meilleurs titres PSone, et que sa suite compte bien renouveler la performance, à l'échelle de la PlayStation 2. Avant d'entrer dans les nouveautés qui seront proposées par Soul Reaver 2, un petit brin d'histoire… car ce qui reste le plus important dans le jeu, c'est le monde de Nosgoth, introduit par Legacy of Kain : Blood Omen, il y a presque 5 ans, et la richesse de celui-ci.

Vengeance !

Attention : pour ceux qui n'ont pas joué à la série mais comptent encore le faire, ce qui suit tient du « spoiler » (on vous raconte la fin…) ! Vous êtes prévenus. À la fin de Soul Reaver, Raziel traverse à la suite de Kain un Portail Temporel, sans savoir où cela va le mener. Guidé pendant tout le premier épisode par le mystérieux Elder, une sorte de déité oubliée et obscure qui a fait de Raziel un Vampire des âmes, il sera cette fois livré à lui-même, l'Elder le prévenant qu'il ne pourra pas l'aider de l'autre côté du portail. N'écoutant que son désir de vengeance, Raziel traverse, pour se trouver nez à nez avec Moebius, un mage puissant et immortel, qui était déjà là plus d'un millénaire auparavant, à l'époque de Blood Omen. Bref, l'ensemble s'épaissit encore, et Soul Reaver 2 semble bien parti pour fournir une histoire encore plus passionnante que celle du premier volet. Les joueurs qui ont bouclé Blood Omen seront d'autant plus accaparés par l'histoire que celle-ci s'articule autour de nombreux éléments de cet épisode. Bref, Raziel devra poursuivre Kain au travers de couloirs du temps, qui le mèneront à différentes époques : 500 ans avant les événements de Blood Omen, 100 ans avant, pendant, après… De quoi soulever de nombreuses questions : Raziel va-t-il se rencontrer alors qu'il était encore mortel (et chevalier Seraphim, en plus, c'est-à-dire exterminateur de vampires !) ? Va-t-il pouvoir influer sur les actions de Kain, menées à l'époque de Blood Omen, et qui lui ont permis de prendre le pouvoir sur Nosgoth ? Sans doute… Toujours est-il que plus que jamais, l'histoire se retrouve centrée sur deux éléments primordiaux : les Piliers de Nosgoth et l'épée Soul Reaver. Raziel devrait découvrir les machinations qui ont mené à la corruption des Piliers de Nosgoth, gardiens de son équilibre, mais aussi en apprendre plus sur les grandes guerres du génocide vampirique, contre lesquelles Kain s'est battu (on suivra cette histoire-ci dans Blood Omen 2, autre titre en développement chez l'éditeur). Mais ce sera aussi l'occasion pour notre héros de découvrir des races extrêmement anciennes, ainsi que des vestiges de civilisations disparues depuis bien longtemps.

Alléchant

Pour tous ceux qui se passionnent pour les jeux proposant une histoire riche, un monde homogène et des personnages aux psychologies complexes et profondes, Soul Reaver 2 – et l'ensemble des jeux Legacy of Kain – devrait offrir un max de plaisir ! Il a été construit comme le premier : un monde dual (plan spectral et plan matériel), riche en mystères et en puzzles. Le gameplay restera sensiblement le même, enrichi toutefois. Raziel peut manipuler beaucoup plus d'objets, non plus seulement des cubes et des interrupteurs, et même les

Les armes seront plus variées, de même que les techniques pour achever les adversaires et les combats en général.

Les délires architecturaux de la dimension spectrale vont beaucoup plus loin grâce à la PS2.

Du concept à la 3D

L'équipe de Soul Reaver 2 compte désormais deux illustrateurs à plein temps (il n'y en avait qu'un pour le premier). Bienvenue donc au petit nouveau, qui prend en charge les décors. Voici un exemple de son travail :

Le dessin original…

…et la version 3D, dans le jeu !

Et en bonus, une photo en direct de là-bas d'un décor à l'étude…

… ainsi que d'autres, finis et affichés dans les bureaux !

Un cadre de travail idéal

Un bon cadre de travail, c'est important. Nous, à PlayStation 2 Magazine par exemple, on est un peu entassés les uns sur les autres. Mais eux, chez Crystal Dynamics, c'est la fête : ils sont installés dans un quartier plutôt sympa, à tendance résidentielle, verdure et soleil toute l'année… Si avec ça, ils n'assurent pas…

Petite salle de détente, avec billard, musique, coussins au fond et caramels mous…

…et la possibilité de customiser les bureaux à coups d'action figures. Ça on a aussi, ici.

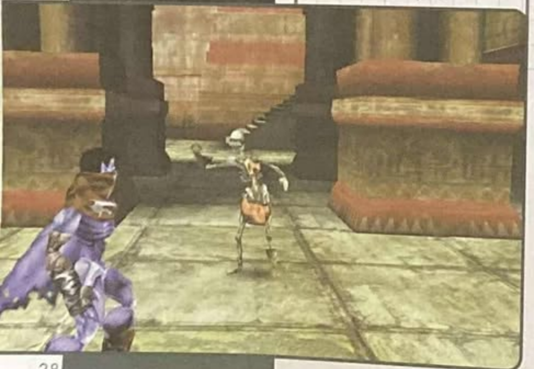
Le moteur 3D fait appel à l'anti-aliasing, tout en restant fluide et en offrant une distance d'affichage parfaite.

transporter pour les déposer ailleurs ou compléter des mécanismes. Il débutera bien entendu le jeu avec les pouvoirs gagnés dans le premier épisode, comme la capacité de grimper, la résistance à l'eau, le changement de plan ou la traversée des grilles en spectral. Et bien entendu la Soul Reaver… De nouveaux pouvoirs s'offriront donc à lui. D'autres ont été supprimés (le constrict, par exemple) ou modifiés. Les glyphes devraient être revus également, leurs pouvoirs étant essentiellement destructeurs dans le premier épisode : ils offriront cette fois de réelles capacités. De même, l'epée Soul Reaver devra être enrichie, pour procurer à Raziel de nouveaux pouvoirs, et ce par l'intermédiaire des Forges de l'Esprit (dans Soul Reaver, il n'y en avait qu'une : le feu). Lumière, ténèbres, feu, air, eau, elles seront toutes là, offrant différents types de capacités.

Tout ceci sera indispensable à la réussite de Raziel. Chaque pouvoir, chaque amélioration de ses capacités, aura son utilité dans le jeu. En prévision, c'est 40 nouvelles habilités que tout ceci devrait apporter au héros ! Enfin, la traversée de toutes sortes d'époques entraînera son lot de variété et de nouveautés : les ennemis pour commencer, avec de nouvelles races de vampires, des humains cultistes, des démons extra-planaires, des morts vivants divers, les prêtres Seraphim, certains que l'on a pu découvrir dans Blood Omen. Les environnements ensuite, qui seront beaucoup plus différenciés architecturalement. On parle aussi de forêts, de marais, de villes… mais toujours, l'ambiance du jeu sera à la découverte d'endroits abandonnés ou antiques, et non à l'interaction avec des personnages non joueurs. Il faut dire que quand on a la gueule de Raziel, la parlote est difficile…

PS2 Powah !

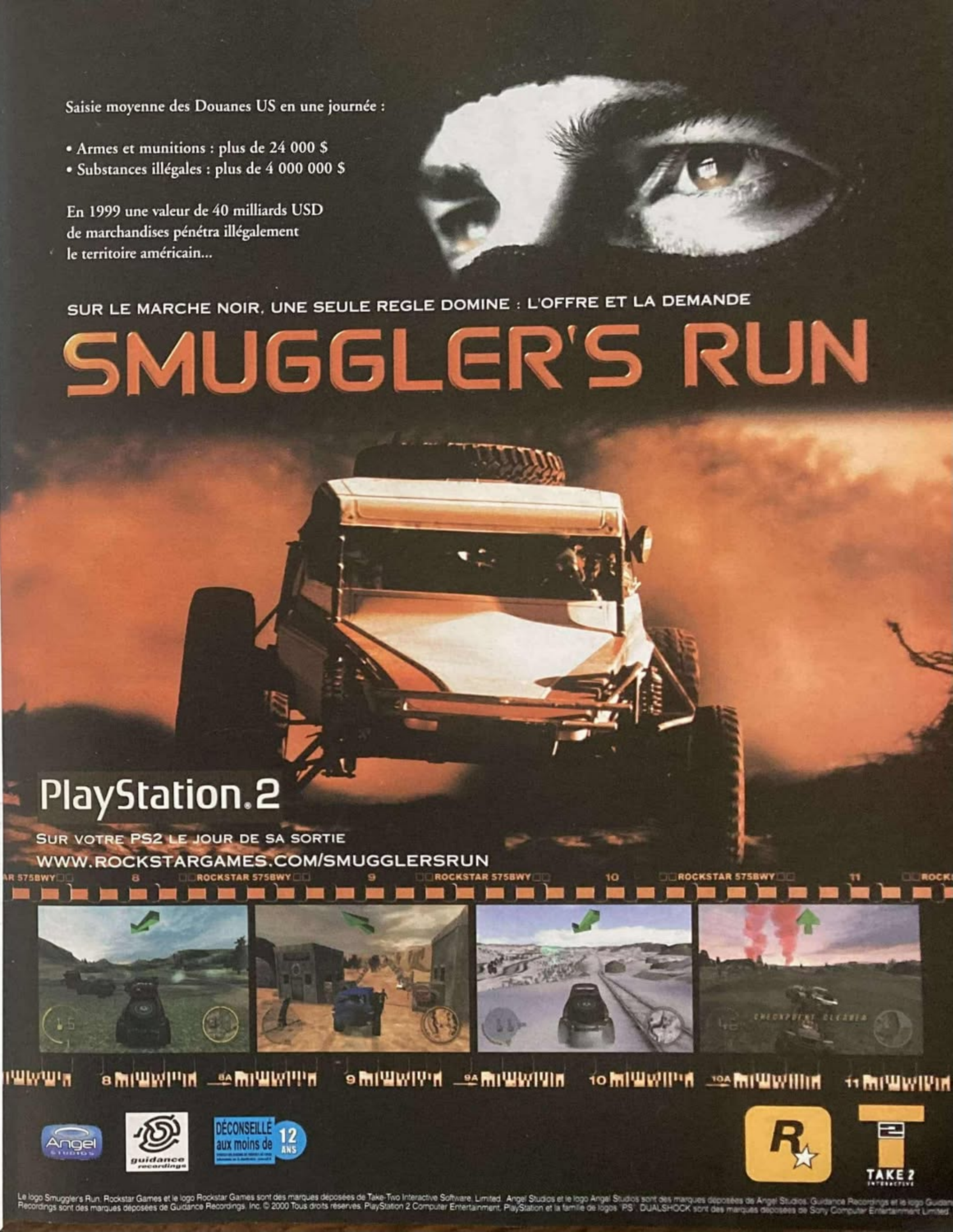
J'en vois déjà qui vont hurler de ne pas avoir droit à Soul Reaver 2 sur leur bonne vieille PlayStation ou leur PSone. Je les comprends. Mais ainsi va l'évolution : Soul Reaver 2 sera sur PS2, point barre. Le bon côté des choses, c'est que du coup, le moteur 3D nage dans le bonheur. Outre la disparition du fog (sauf à des fins d'ambiance), les environnements sont beaucoup plus complexes et nettement plus vastes. On parle d'un niveau de détails à peu près dix fois plus important. Il en va de même pour les personnages : le modèle de Raziel passe à 3 000 polygones (contre 500 sur PSone), on distingue donc désormais ses côtes, les détails des bottes, des griffes, et même les crocs (les photos de cette page ont été prises avec l'ancien modèle 3D). Les textures ont une meilleure profondeur de couleurs, et des effets comme le multitexturing (plusieurs textures sur une même facette de polygone) devraient renforcer les rendus de matière tels que le marbre ou le cristal. Les effets spéciaux bénéficieront aussi de la puissance de la machine. Plus d'ennemis à l'écran, plus de mouvements, plus de vitesse et de fluidité, plus de tout, c'est ce à quoi il faudra évidemment s'attendre. Les scènes cinématiques offriront aussi plus de raffinements, tels que la synchronisation labiale (la correspondance entre le mouvement des lèvres et ce que le personnage dit). Une boussole a également fait son apparition pour aider à la navigation dans ce monde, plus vaste encore que le premier. Bref, j'ai grande hâte d'y jouer, car le plus important ne m'est évidemment pas connu, enveloppé qu'est l'histoire dans un secret bien naturel…



Ces squelettes, pas très solides, peuvent fournir à Raziel des armes : leurs bras par exemple…

Les énigmes et puzzles feront appel à des mécaniques de jeu beaucoup plus nombreuses et variées que les mouvements de cubes du premier.

On retrouvera bien entendu les salles sombres, les cryptes chargées d'histoire et de mystère…



GENRE : Stratégie dramatique **ÉDITEUR** : Koei **DÉVELOPPEUR** : Koei (Japon) **DISPONIBILITÉ** non communiquée

Kessen 2

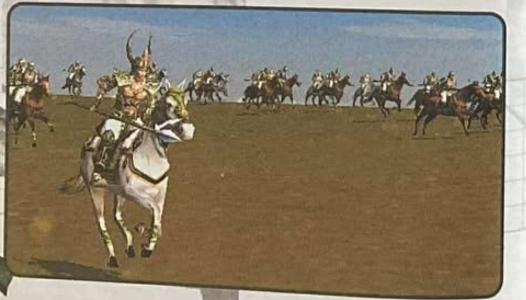
par Édouard Duchamp

Le premier Kessen, qui s'est tout de même écoulé à plus de 400 000 exemplaires au Japon, est sur le point de connaître une suite juste extraordinaire. Pour le plus grand plaisir des joueurs bien entendu, qui découvriront le premier volet en Europe à l'aube de ce nouveau millénaire.

Le premier Kessen fut un jeu décisif pour la réussite de la PlayStation 2 au Japon. Disponible à la sortie de la machine, il se présentait comme un jeu de stratégie retraçant le destin du Japon féodal, avec notamment la grande bataille de Sekigahara, moment historique haut en couleur pour les Japonais. Historiquement précis et profitant des nouvelles capacités de la machine pour proposer un jeu de réflexion teinté de grand spectacle, Kessen faisait la part belle aux batailles. À l'écran, un grand nombre de soldats se découpant allègrement à grands coups de sabres ou se bombardant joyeusement avec des canons achetés à prix d'or aux marins portugais. Spectacle assuré ! Après le succès un peu inattendu d'un jeu qui lorgne tout de même du côté de la stratégie - spécialité depuis des années de l'éditeur Koei - ce dernier ne pouvait pas passer outre la réalisation d'une suite. Kessen 2 est donc actuellement en préparation dans les studios du petit et prolifique éditeur. Un Kessen 2 qui ne se pose néanmoins pas comme une suite, historiquement parlant, du premier opus. On quittera l'époque féodale japonaise pour nous rendre en 200 après Jésus-Christ…

Encore les trois royaumes ?

Comme l'indique fièrement Kô Shibusawa, le producteur qui se cache d'ailleurs derrière plus de la moitié des titres de l'éditeur, Koei est le grand spécialiste de cette période antique de la Chine, maintes fois romancées dans les légendes populaires asiatiques. Après Dynasty Warriors 2 (voir notre précédent numéro), il lui semblait effectivement assez pertinent de réaliser un Kessen qui accentuerait l'aspect spectacle grandiose du titre. Et quoi de mieux que les canons et les arquebuses ? La bombe atomique ? Ouais, mais là le jeu se termine en deux minutes… et Koei aime à enrichir ses titres d'un certain background historique et culturel. Il fallait donc chercher du côté de l'irrationnel et par conséquent de la magie. On se retrouvera donc au cœur de combats historiques complètement repensés au niveau de leur déroulement, magie oblige. Il ne sera ainsi pas étonnant de déclencher une tempête de sable, une tornade en pleine bataille. Au final, les combats prennent une teinte véritablement épique, proprement héroïque…



Influences sur la nature

Ce système des pouvoirs magiques qui permettent d'influer de façon fondamentale sur les batailles vous autorisera à déclencher des tornades, des murs de feu ou des pluies d'éclairs… Mais il ne s'agit que d'une des nouveautés de cette production. Kô Shibusawa a décidé d'emblée de rendre son jeu plus accessible aux joueuses, un public de plus en plus important un peu partout dans le monde. Pour séduire cette cible, il compte ainsi sur l'aspect culturel et dramatique du titre. L'histoire occupera ici une place prépondérante. On suivra donc l'évolution de son personnage choisi en début de partie et on partagera ses vicissitudes liées à l'évolution du scénario. Les intrigues sentimentales pourraient bien jouer un rôle important. Une autre façon de mettre en perspective l'Histoire, les relations entre les individus l'ayant souvent façonnée (on songe à Antoine et Cléopâtre, par exemple). Assistera-t-on ici aux premiers pas de l'Emotion Engine ? Il est encore trop tôt pour le dire. Autre innovation en revanche pour ce Kessen 2 : la présence de l'élément liquide qui permettra de mener des batailles en milieu aquatique (le terme « maritime » ne convient pas pour qualifier ces combats). Il s'agira tout simplement de batailles navales sur des cours d'eau de faible profondeur. La Bérézina n'est peut-être pas loin pour le stratège en herbe.

Qui a dit que la guerre n'était pas cruelle ?

Cette prêtresse en lévitation nous montre bien que le jeu ne se veut pas d'un réalisme assommant.

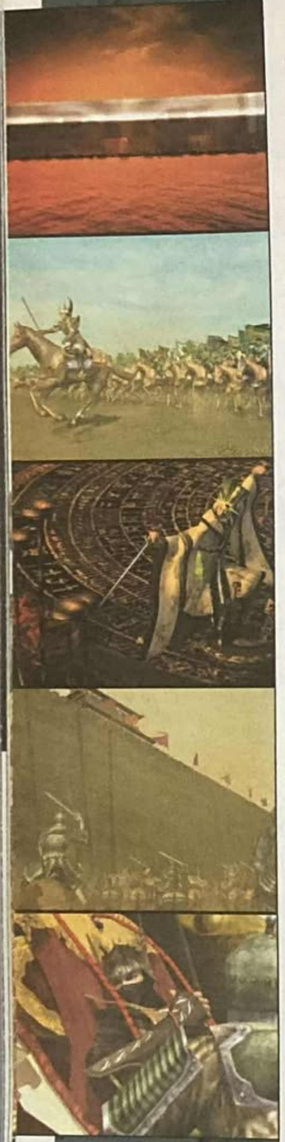
Le moteur 3D permet d'afficher désormais 500 personnages à l'écran en simultané.

Une réalisation prise très au sérieux

Outre la bien jolie Emily Nakayama (ci-dessus), bien d'autres acteurs très connus au Japon ont participé au doublage de Kessen 2. Ce sont eux que vous pouvez admirer sur la photo de groupe de tous ces gens inconnus, certes, mais tellement appréciés dans leur pays (ci-dessous). À l'identique, pour rendre les batailles bien plus réalistes encore, Koei a fait appel à des acteurs spécialistes en arts martiaux afin de capturer leurs mouvements et les restituer dans le jeu.

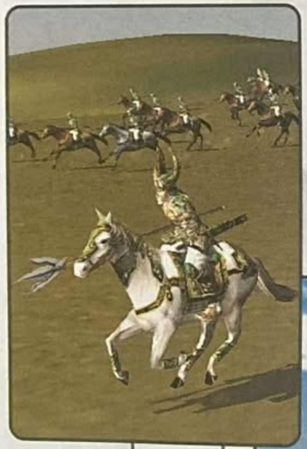
La magie fait irruption dans Kessen 2

Illustrations © Koei



Nouveautés vraiment notables

Même s'il garde le concept du premier volet, qui en faisait un jeu de stratégie très accessible et grand public, Kessen 2 s'enrichit du strict point de vue stratégique. Pour commencer, il sera possible d'aligner ses soldats et cavaliers, en une formation prédéfinie parmi les cinq proposées. Pour ce qui est des magies, les trois premières qui seront à votre disposition sont la pluie de météores, la pluie de boules de feu, et la pluie de grands pics de glace. Par la suite, les éléments aussi sauront être contrôlés pour un maximum de dégâts chez l'ennemi. Au Japon, ce sont cinq stars locales qui prêteront leur concours au doublage des voix des différents protagonistes aperçus dans les scènes cinématiques. Espérons que pour l'Europe, les doublages resteront de qualité afin de ne rien perdre de ce titre qui s'annonce extraordinaire, plus riche et complet que le premier épisode (prévu chez nous pour la fin d'année 2000). Quant à l'éventuelle sortie de Kessen 2 sur le Vieux Continent, nous n'avons à l'heure actuelle aucune date précise, ni même de certitude. Tout dépendra sans doute de l'accueil réservé au premier volet. Une affaire à suivre.

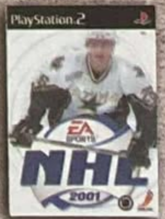


Il vaut mieux parfois savoir admettre sa défaite et revenir avec des renforts.

FORTISSIMUM CONTACTUS

ON VOUS CHERCHE DES CROSSES ? BRISEZ LA GLACE ! AVEC NHL 2001 PRÉPAREZ-VOUS À AFFRONTER LES LÉGENDES VIVANTES DU HOCKEY DANS L'ENFER GLACÉ DES PATINOIRES NORD-AMÉRICAINES. CONTRE LES CANADIENS DE MONTRÉAL OU AVEC LES KINGS DE L.A. REVIVEZ L'INTENSITÉ DES MATCHES À MÊME LA GLACE. CROSSE EN MAIN, FAITES CRISSER VOS PATINS. EMPAREZ-VOUS DU PALET. FILEZ VERS LE BUT ADVERSE. ENVOYEZ VALDINGUER VOS ADVERSAIRES CONTRE LE PLEXI DE LA BARRIÈRE ET SOYEZ ASSEZ MALIN POUR ÉVITER LA PRISON ! PLUS RÉALISTE QUE JAMAIS, NHL 2001 VOUS FERA PARTAGER TOUTES LES SENSATIONS DU HOCKEY TOUTES, SAUF LE FROID. MAIS POUR CELA, VOUS N'AVEZ QU'À JOUER ASSIS SUR UN PACK DE GLACE...

DÉJÀ DISPONIBLE



PC CD

PlayStation 2

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME™*

WWW.EASPORTS.COM

© 2000 Electronic Arts Inc. EA SPORTS, the EA SPORTS logo and "if it's in the game, it's in the game" are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S and/ or in other countries. All rights reserved. © 2000 NHL. Licensed product. PlayStation® and the PlayStation® logo are registered trademarks and PlayStation®2 is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All trademarks are the property of their respective owners.

RCS ELECTRONIC ARTS LYON 391 974 748

*Si c'est dans le jeu, c'est dans le jeu.

GENRE : Action/tactique **ÉDITEUR :** Eidos **DÉVELOPPEUR :** Pyro (Espagne) **DISPONIBLE** printemps 2001

Commandos 2

Le jeu événement « made in Spain »

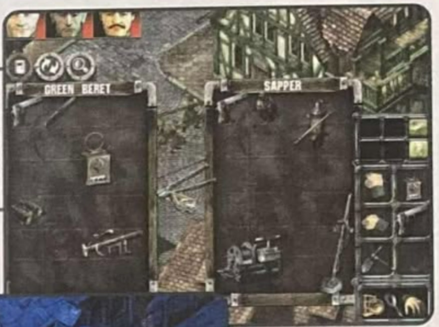
par Angel Davila

Les jeux « adultes » sont là… C'est pas trop tôt, serais-je tenté de dire. Avec Commandos 2, cela devient de plus en plus palpable. Enfin une production qui flatte l'intellect du joueur.

L'originalité étant de plus en plus difficile à trouver, il semble normal que l'on se plonge dans l'univers PC pour en tirer des titres qui peuvent apporter une bouffée d'air frais au paysage vidéoludique (l'inverse se produisant régulièrement avec des titres comme Final Fantasy, Resident Evil ou plus récemment Metal Gear Solid). Les deux mondes se rapprochent de jour en jour, tout en gardant des différences fondamentales. C'est selon cette optique que les Ibères de Pyro Studio se sont lancés dans le développement de Commandos 2. Incroyablement prometteur, le titre se démarque pour une multitude de raisons : le concept totalement novateur, l'ambiance et surtout le talent des programmeurs.

© Pyro Studios

La plongée permet de découvrir les fonds marins mais aussi de contourner des soldats ennemis.



Il est possible d'échanger des objets entre commandos.

Les misions nocturnes demandent encore plus de vigilance. Il faut montrer tout son art de la tactique.

Un concept original et un gameplay irréprochable !

Avant d'entrer dans le vif du sujet, il convient de faire un bref résumé du concept de Commandos, un titre défini par ses auteurs comme un jeu tactique, en opposition à la stratégie. Pour donner la meilleure explication, autant laisser la parole à Gonzo Suarez, le chef de projet : « Commando 2 est un jeu tactique. Que veut dire tactique par rapport à stratégie ? Si on prend un jeu de stratégie emblématique comme Starcraft (PC), pour compléter un objectif, il faut créer des ressources qui conviennent à la situation. Ensuite, au fur et à mesure que l'on avance, on découvre qu'elles sont plus ou moins adaptées. Alors que la tactique revient à dire : « Je connais la source et les éléments de mon problème et j'ai des ressources limitées. Avec tout ça, j'essaye de résoudre la situation que j'ai en face de moi. » Et de poursuivre : « Pour moi, Commandos 1 était le précurseur de la tactique. Dans Commandos 2, j'ai voulu que le jeu montre toute l'amplitude du concept et de la tactique. On aura des personnages aux capacités complémentaires et une situation à résoudre. À partir de là, le challenge sera de la résoudre avec plus ou moins de talent. »

Ça, c'est pour la forme. Pour le fond, Commando exploite le contexte la Seconde Guerre mondiale, où la lutte contre les Allemands est menée par un groupe de commandos baptisé « Les Six Salopards », en référence au fameux film (certains de ces salopards ont dû se perdre en route). Tous les personnages seront indispensables pour remplir des missions variées qui vont de la prise de contrôle d'une base japonaise à la défense lors d'une invasion. Contrairement aux autres titres du genre, les héros ne sont pas impersonnels. Ils dispose d'une histoire et un charisme qui les rendent attachants. Chacun dispose d'aptitudes limitées mais complémentaires ; pour résoudre une

La plongeur s'apprête à débarquer discrètement afin de neutraliser le soldat.

Il n'y a que deux ou trois jeux originaux par an. Commandos 2 en fait partie !

Il faut sauver le soldat Gonzo !

Gonzo Suarez, chef de projet de Commando 2

« Pour avoir un bon jeu, il faut que le joueur se dise « je ne sais pas combien je fais bouger de polygones, je ne sais pas quel est le nombre d'images par seconde que j'affiche à l'écran, mais je sais quel est mon rôle dans le jeu, je sais que j'en fais partie intégrante et je sais que c'est moi qui contrôle tout. »

En tant que développeur, je veux que le joueur puisse faire absolument tout ce qui lui passe par la tête. Si, techniquement, il y a quelque chose que je ne peux pas faire exécuter à un personnage, je me débrouille pour que le joueur n'y pense pas. Dans le jeu, la représentation réaliste du *Pont de la rivière Kwaï* est relative ; c'est en fait une modélisation du pont que l'on voit dans le film. Il faut dire que le vrai pont est vraiment moche et en plus, il n'a jamais explosé. Par contre, il possède l'ingrat record du plus grand nombre de morts pendant sa construction. L'avantage, c'est que le film te raconte quelque chose que l'on connaît déjà, et en plus, je reconnais que l'histoire du film est bien plus belle (pour peu que l'on puisse trouver de la beauté dans la guerre). »

Commandos : histoire d'un succès annoncé

Le premier Commandos voit le jour en 1998, sur PC uniquement. A l'époque, Commandos : Derrière les lignes ennemies présente un concept novateur qui ne tarde pas à trouver des fans. Le succès est immédiat et entre deuxième au classement des ventes derrière Tomb Raider 3 (eh oui, difficile de battre Lara). L'année suivante, arrive Commandos : Le Sens du Devoir, une amélioration du premier volet avec quelques missions supplémentaires. Les deux titres ont été vendus à 1,5 millions d'exemplaires. A présent, Commandos 2 commence déjà à faire parler de lui dans le monde et est d'ores et déjà promis à un bel avenir.

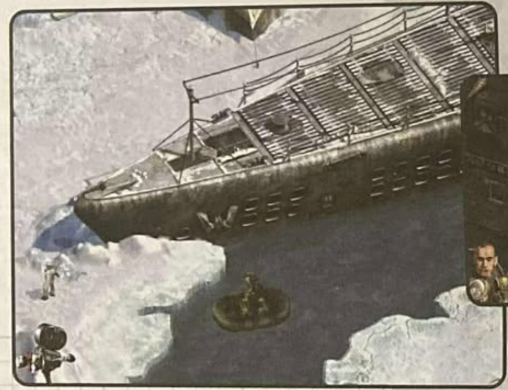
Pyro : Un studio jeune mais mature

Pyro Studio est une boîte de développement encore jeune puisque fondée en 1996. Après seulement quatre ans d'existence, les Espagnols ont déjà gagné le respect de la communauté mondiale du jeu vidéo. Après des premières productions réservées au marché du PC, Pyro se lance à l'assaut des consoles nouvelle génération.

situation donnée, il faudra ainsi faire coopérer chacun d'eux selon les besoins du moment. Dans la troupe, on trouve un artificier, un plongeur, un sniper, un espion, un béret vert spécialisé dans le corps à corps et un conducteur capable de s'emparer des véhicules adverses. À ceux-là viennent s'ajouter, dans ce nouvel épisode, des éléments, tel qu'un voleur, capable de se faufiler et de se cacher partout, une espionne sexy et un bull-terrier qui apporte un peu plus d'humour et rend le gameplay encore plus attrayant.

D'une beauté rare !

Pour l'instant, c'est incontestablement le jeu le plus beau de ce genre. La variété des endroits est hallucinante, allant du camp de concentration à l'Antarctique en passant par une île sous l'emprise japonaise. Le tout programmé avec un soin incroyable. Les missions ont été directement inspirées par des films. On retrouve ainsi une mission dans la veine du débarquement de Normandie version *Il faut sauver le soldat Ryan*, ainsi qu'une autre venant tout droit du *Pont de la rivière Kwaï* (voir nos chroniques DVD à ce propos). D'ailleurs, la modélisation des lieux fait toujours preuve d'une précision historique pointue pour la simple et très bonne raison que comme le dit Gonzo Suarez : « une grande partie des joueurs aiment savoir qu'ils sont en train de voir des choses qui ont réellement existé ». D'où ce souci de réalisme. Il nous a même confié qu'une mission se déroulerait sur le Champ de Mars et que la modélisation de la Tour Eiffel a failli provoquer un séjour à l'hôpital aux graphistes. Hélas, il n'a rien voulu nous montrer pour garder l'effet de surprise. Mais il nous a assuré que le résultat était à la hauteur de ce que nous avions vu dans les autres missions. Eh bien, il ne reste plus qu'à saliver d'envie car quand je pense à la beauté des immeubles et des sous-marins ainsi qu'à tous les soldats qui s'agitent autour, j'en reste encore bouche bée. Le tout est emballé dans un moteur graphique créé spécialement pour le jeu qui réagit parfaitement aux déplacements de caméra. Le plus fort, c'est que les personnages pourront directement interagir avec les décors. Le but est que le joueur puisse faire absolument ce qu'il veut avec son commando. Selon le membre que l'on dirige, on peut escalader un mur, s'accrocher à un câble de haut voltage pour aller d'un bâtiment à l'autre, nager, et encore des dizaines d'autres actions. Il est même possible de dérober des véhicules comme des tanks, des jeeps, des motos ou même des éléphants et de partir avec. C'est génial de bout en bout. Commando 2 vaut vraiment le détour, et nous ne manquerons pas de suivre avec une régularité d'horloge suisse l'évolution de ce titre. Plus d'informations dès le mois prochain...



Le snipe est bien évidemment présent et offre de nombreuses possibilités.

Le plongeur s'apprête à neutraliser le garde. Au passage, on bave devant la modélisation de l'hydravion.

L'artilleur est bourrin, il y va carrément au lance-flammes.

Au moins, vous pourrez profiter tranquillement de notre tarif.

22 cts/mn

Tarif valable 24h/24 pour téléphoner partout en France.

Chez TELE2, les tarifs hibernent. Partout en France, téléphoner ne coûte que 22 centimes la minute*, 24 heures sur 24, 7 jours sur 7. Pour bénéficier de ce tarif, rien de plus simple : vous conservez votre téléphone et votre numéro. Il n'y a pas d'abonnement, pas d'engagement, pas de frais fixes. Sans oublier des tarifs vers les portables et l'international particulièrement intéressants. Toutes ces économies, ça fait chaud au coeur.

Inscrivez-vous gratuitement au
0800 44 04 04
www.tele2.fr et everyday.com
36 15 TELE2FRANCE (2,21 F/mn)

TELE2

Pourquoi continuer à téléphoner trop cher ?

* Pour tout appel en France en dehors de votre département, hors mobiles et hors numéros spéciaux ou courts et hors DOM-TOM. Les départements 75 - 92 - 93 - 94 sont considérés comme un seul département, de même pour la Corse (2A-2B). Au-delà de la durée initiale. Un minimum de 72 centimes TTC est perçu sur chaque appel, correspondant à une durée initiale de 20 secondes de communication. Offre soumise à conditions. Tele2 France SA. Capital de 10 000 000 F. RCS Paris B 409 914 058.

GENRE : Action/infiltration   ÉDITEUR : Konami   DÉVELOPPEUR : KCEJ (Japon)   DISPONIBLE en novembre 2001 (au Japon)

Metal Gear Solid 2

par Julien Chièze

Les dernières révélations

L'attente entretient le suspens. L'excitation se nourrit de la patience. Novembre 2001, voici la date fatidique. Metal Gear Solid 2, voici le nom vers lequel toute l'attention converge. Jeu-événement de la PlayStation 2, la prochaine production de Hideo Kojima se dévoile chaque mois un peu plus. Laissez-vous entraîner dans un voyage dont vous ne pourrez sortir indemne. Sous l'impulsion des équipes de Konami, cinéma et jeu vidéo se rejoignent enfin ! Moteur…

Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty. Un nom qui, depuis plusieurs mois déjà, résonne dans la tête de nombre d'entre vous. Pour vous comme pour nous, il s'agit bien du titre phare de la PlayStation 2. Le premier qui, par vidéos interposées, a su rendre palpable la puissance de cette machine à rêves. Alors oui, bien sûr, nous vous en avons déjà parlé à maintes reprises. Oui, les nouvelles informations nous parviennent au compte-gouttes… mais devrait-on pour autant s'interdire de vous présenter chaque nouvel élément ? Non, c'est une certitude, la légende Metal Gear est en marche et rien ne semble pouvoir l'arrêter. Ainsi, pour débuter ce troisième millénaire, impossible de ne pas vous offrir quelques nouveaux clichés inédits, tout en profitant de l'occasion pour mieux vous faire comprendre pourquoi ce Metal Gear Solid 2 risque bien de changer à jamais notre manière de regarder les jeux vidéo. Et puis surtout, n'oubliez pas : selon le calendrier chinois, l'année 2001 sera placée sous le signe du serpent. Solid Snake, traduit en français… cela ne vous rappellerait rien ?

Le jour où tout a basculé

D'abord les États-Unis en mai, puis l'Angleterre en septembre dernier. Voici le périple que tout fan de Metal Gear Solid se devait d'effectuer s'il souhaitait en apprendre, en voir un peu plus sur la suite du chef-d'œuvre de Hideo Kojima. En effet, c'est tout d'abord lors du salon E3 à Los Angeles, puis à l'ECTS de Londres, que Konami a successivement dévoilé ses deux premiers « trailers » (bandes-annonces) du désormais fameux MGS2 ! Des vidéos d'une dizaine de minutes qui suffisent à faire chavirer de bonheur, à exciter n'importe quel individu normalement constitué. C'est un fait, Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty reste à ce jour LE jeu emblématique de la PlayStation 2. La référence ultime, la démonstration technique et artistique absolue prouvant à la fois le talent des équipes de Hideo Kojima, mais aussi l'impressionnante puissance de la machine de Sony. Mercredi 10 mai 2000… enfin. Attention, autant vous rassurer tout de suite, non, je ne vais pas sombrer dans une nostalgie exacerbée, mais tout de même, quelle journée ! C'est, en effet, le jour qu'avait choisi Konami pour inviter une centaine de journalistes à l'avant-première de la présentation mondiale de MGS2 (Metal Gear Solid). États-Unis. Los Angeles, dans l'une des petites salles de projection des studios Universal. Dans le car qui nous y menait, personne ou presque ne se connaissait. Pourtant, un sentiment commun semblait électriser chacun d'entre nous. Qu'allait-on découvrir ? Le résultat

Grand classique de Metal Gear : le coup de la caisse dans laquelle vous pourrez vous dissimuler. L'instant humour du jeu.

Posture élégante et décor d'une richesse époustouflante. C'est clair, Metal Gear Solid 2 va calmer beaucoup de monde.

Les angles de caméra de la version définitive garderont-ils cet aspect cinématographique ? Pas si sûr.

Metal Gear Solid 2, de loin le titre le plus ambitieux de la PlayStation 2.

Les trois visages de l'ennemi

Revolver Ocelot

Déjà présent dans le précédent volet sur PSone, Revolver Ocelot s'annonce une fois de plus comme un redoutable adversaire. Cet ancien membre du KGB est, en effet, un maître dans la pratique de la torture, et depuis qu'il a perdu sa main droite lors d'un combat avec Snake, son envie de revanche s'est transformée en haine féroce. Les propos bien énigmatiques qu'il avait tenus au président des États-Unis en personne (à la fin de MGS) font de lui un personnage peu recommandable.

Juri, la femme fatale

Encore totalement inconnue (même son nom reste une supposition), cette jeune femme aux cheveux couleur platine devrait occuper une place centrale dans l'intrigue de ce Metal Gear. Sa seule apparition la fait affronter Snake dans un échange de tirs nourris. Interrogé au sujet d'une éventuelle relation plus intime avec notre héros, Hideo Kojima a toujours semblé embarrassé. Assisterons-nous à un remake du couple Snake/Meryl ? Peut-être bien…

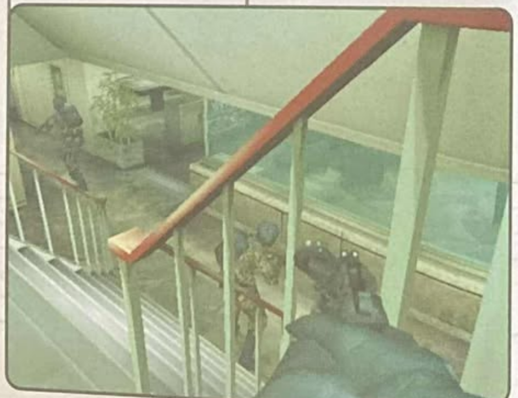
Metal Gear Ray

Après que les plans du Metal Gear Rex ont été sauvegardés et vendus au marché noir, de nombreux pays en ont profité pour développer leurs propres programmes Metal Gear. Pour combattre cette redoutable prolifération, Otacon a conçu le Metal Gear Ray (très proche d'un Godzilla mécanique ayant la possibilité de nager) pour détruire le modèle précédent. Malheureusement, alors que cette arme démesurée est transportée en direction de New York, un groupe d'intervention terroriste prend le contrôle du pétrolier sur lequel elle se trouve. On dirait que l'histoire se répète…

Snake pourra tirer parti de différents éléments du décor, pour échapper à la vigilance des soldats.

serait-il à la hauteur de nos attentes ? Y aurait-il, par le plus grand des hasards, une version jouable ? Vous l'aurez aisément compris, plus que des journalistes, c'était bien une tribu entière de fanatiques de la saga Metal Gear qui piaffait d'impatience. Quelques minutes s'écoulèrent sans que la fièvre ne redescende. Nous étions arrivés. Après s'être confortablement assis, Hideo Kojima lui-même tint à nous accueillir et à nous faire part de son excitation. S'exprimant en anglais pour l'occasion, l'homme semblait visiblement assez tendu. Comment pouvait-il en être autrement lorsque, pour la première fois, vous faites effectuer à votre protégé ses premiers pas devant une foule prête à s'enflammer… ou à descendre en flammes une réalisation qui la décevrait. Mais silence, l'obscurité venait d'emplir la pièce. Tout le monde retenait son souffle. Une voix familière se fit entendre : « C'est Snake. Otacon, me reçois-tu ? »

Une nouvelle vue subjective qui devrait maximiser la précision de vos actions. Il sera, par exemple, possible de désarmer vos adversaires.



Extraordinaire oui, mais…

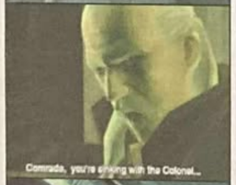
Ne commencez pas à trembler : connaissant les talents et les exigences de Hideo Kojima, il est tout simplement impensable que Metal Gear Solid 2 ne soit pas un jeu extraordinaire. Pourtant, il ne faut pas non plus sombrer dans une attitude aveuglée où tout deviendrait parfait. En effet, à quelques reprises, Hideo Kojima a personnellement confié éprouver des difficultés depuis le début du développement. « Lorsque la PlayStation 2 nous a été présentée pour la première fois, Sony nous disait que nous aurions désormais la capacité de réaliser des jeux à la qualité graphique s'approchant d'un film hollywoodien, et c'est vrai… dans une certaine mesure. En effet, si nous avions débuté le développement de Metal Gear Solid 2 en souhaitant maintenir la qualité graphique envisagée initialement tout au long du jeu, cela aurait été tout simplement

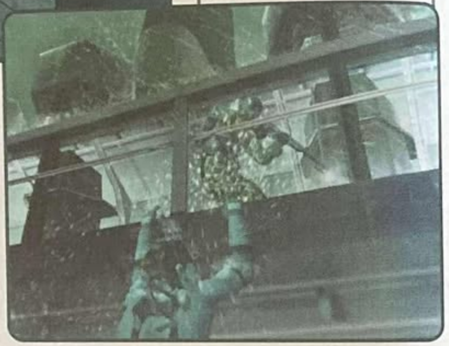
ÊTES-VOUS CERTAIN DE VOULOIR
ALLUMER VOTRE CONSOLE ?

AV

Le véritable ambassadeur de la PlayStation 2

Aujourd'hui, cela ne fait aucun doute. Plus encore qu'un Gran Turismo 3 (dans un style différent néanmoins), Metal Gear Solid 2 révolutionne vraiment le jeu vidéo. Rendre l'univers de son jeu crédible, pousser l'immersion à son paroxysme, mettre l'accent sur des détails encore jamais intégrés dans un jeu, donner une véritable identité visuelle à son titre… voilà succinctement résumés les talents de Hideo Kojima. Les effets de pluie, maintes fois salués, produisent toujours un effet sidérant sur le joueur qui les découvre pour la première fois. Vous verrez lorsque vous y jouerez, vous aussi vous aurez froid, vous vous sentirez trempé juste en regardant Snake se mouvoir devant vous. Les fans seront aussi ravis d'apprendre le retour d'Otacon, Revolver Ocelot, mais aussi Liquid Snake, le redoutable frère jumeau de Solid Snake (présumé mort à la suite d'une crise cardiaque dans MGS sur PSone). Finalement, la dernière annonce en date souligne qu'il sera désormais possible d'utiliser le décor de manière interactive. Par exemple, en perçant certains tuyaux, vous pourrez retarder l'arrivée des gardes perdus dans la fumée. En contrepartie, ces derniers pourront vous suivre grâce aux dégâts que vous aurez causés… Question immersion, on ne peut pas espérer mieux !

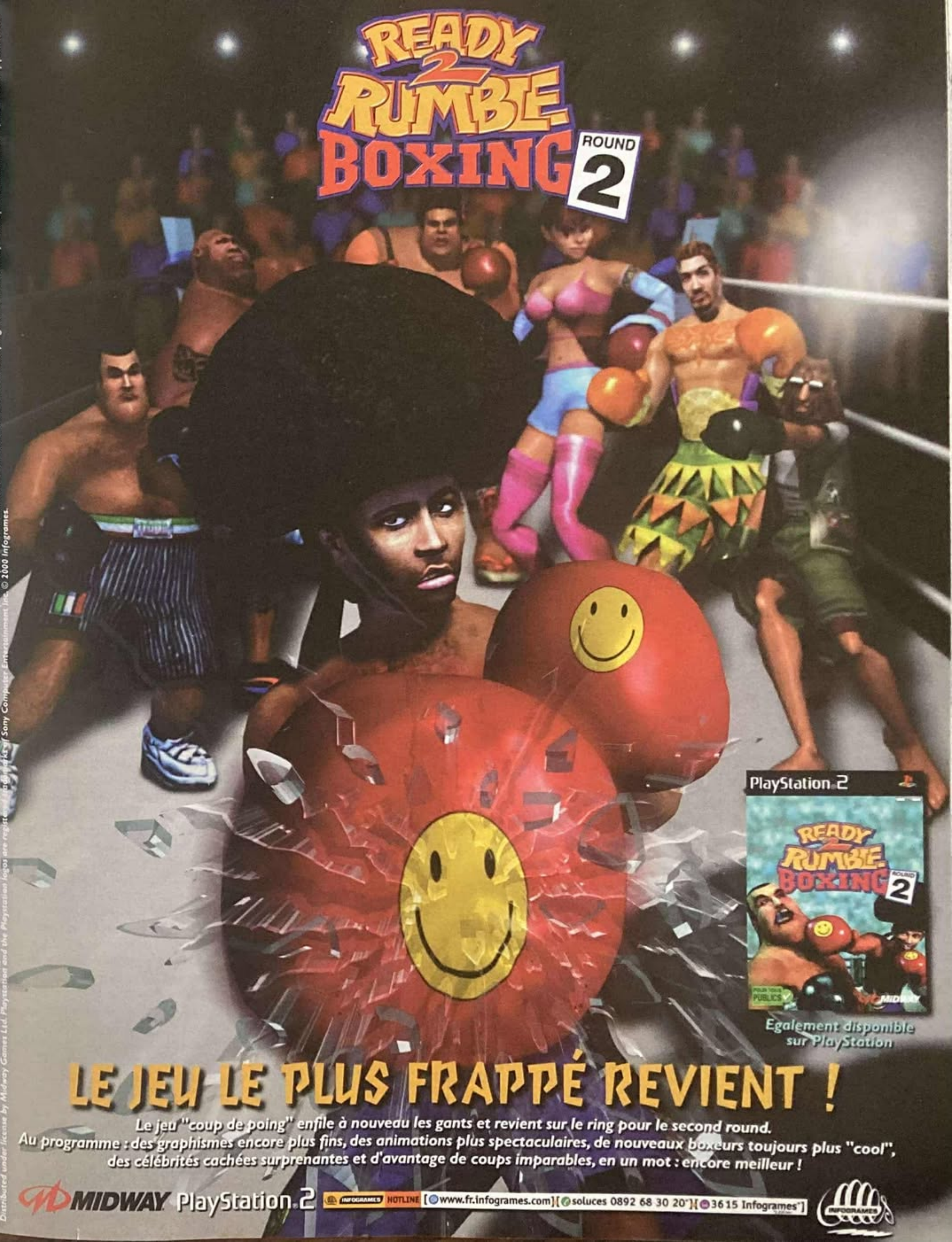




La palette de mouvements de Snake s'est, semble-t-il, étoffée pour plus de furtivité.

impossible ! Si vous prenez un titre comme Tekken Tag Tournament où il suffit d'afficher deux personnages et des décors fixes, il est envisageable d'atteindre une telle performance. En revanche, pour Metal Gear où nous devons gérer tous les paramètres tels que les environnements en 3D temps réel, n'y comptez même pas. (…) Je dois avouer que j'attendais plus (de la PlayStation 2). Nous n'avons pas tout ce qu'on espérait. Au début du développement, je redoutais vraiment d'aller travailler car je savais que nous ne pourrions finalement pas réaliser ce que nous envisagions. Toutefois, la qualité des graphismes que nous avons présentés est encore loin de ce que sera la version finale. Rappelez-vous de notre première présentation de Metal Gear Solid à l'E3 en 97, puis la version de 98… tout avait été amélioré. Désormais, par exemple, le jeu tourne en haute résolution et constamment à 60 images/seconde. La différence visuelle est déjà notable. Ce sera dur, mais Metal Gear Solid 2 vous étonnera. » Des critiques certes, mais qui soulignent la difficulté de dompter la PS2, sans remettre en cause toutefois la qualité exceptionnelle de MGS2. Ainsi, contrairement aux développeurs d'Oddworld (L'Odyssée de Munch), Kojima ira jusqu'au bout de son effort sur PlayStation 2 et devrait donc bien nous impressionner fin 2001. Quoi qu'il en soit, les derniers clichés reçus font apparaître deux éléments nouveaux. En effet, si la qualité graphique d'ensemble reste irréprochable, il faut néanmoins noter que parfois, le visage s'avère moins détaillé que ce que nous avions vu jusqu'à présent. Autre surprise : l'absence d'ombres réalistes chichement remplacées par des petits traits un peu « cheap ». Ne perdons pas espoir pour autant car il s'agit bien là d'images issues d'une version non définitive du jeu. Konami a encore presque un an pour peaufiner l'ensemble. En outre, il faudrait vraiment être de mauvaise foi pour se permettre de critiquer le rendu graphique et l'esthétique générale du titre. Dernier point d'importance à souligner : ne perdez jamais de vue que les images et vidéos actuellement disponibles ne reflètent pas nécessairement le jeu à proprement parler. Explications. Ces séquences et images proviennent de montages effectués pour mettre en valeur l'aspect cinématographique du jeu. C'est très efficace, c'est très beau… mais ce ne serait pas forcément très jouable ! Ainsi, lorsque vous aurez (vous avez le temps) le jeu entre les mains, le rendu maintiendra le degré de finesse graphique présenté sur les photos, mais les angles de caméra seront sûrement revus et devraient présenter l'action avec une vue à la troisième personne comme dans l'épisode PSone. À noter toutefois qu'une vue subjective sera aussi présente pour effectuer des actions bien précises (Kojima nous a informés qu'il serait, par exemple, possible de désarmer un garde en visant précisément, ou encore d'utiliser le décor de manière unique), mais cela est une autre histoire. En attendant, attention : ce changement de mode de caméra n'est nullement à considérer comme un défaut, encore moins comme une promesse non tenue de la part de Kojima. Bien au contraire ! Il s'agit en fait de régler le jeu de manière à garantir une jouabilité optimale comme cela avait été le cas avec Metal Gear Solid sur PSone. N'oublions donc jamais que bien avant d'être cinématographique, un jeu se doit d'être jouable. Cette précision semblera probablement superflue pour beaucoup d'entre vous, mais il nous semblait nécessaire que personne ne soit déçu au final.

Notre prochain rendez-vous avec Snake ne devrait pas tarder puisqu'une démo jouable sera jointe à Zone of the Enders, l'autre production « made in Kojima » que nous attendons tous pour le mois de mars prochain au Japon. D'après Hideo Kojima en personne : « Cette démo vous permettra de découvrir la première heure de l'aventure, et vous donnera ainsi l'occasion de vous familiariser avec les nouveaux mouvements de Snake. » La première heure, oui, vous avez bien entendu ! Comptez bien évidemment sur nous pour vous tenir immédiatement informé et d'ici là, un seul conseil pour éviter la folie, relisez la fable de La Fontaine *Le Lion et le Rat*. « Patience et longueur de temps… »



par Julien Chièze

Devil May Cry

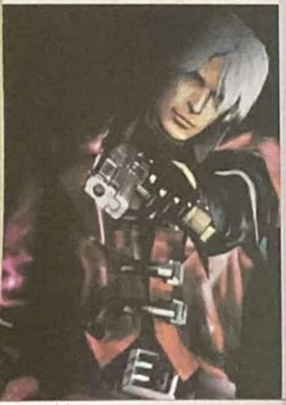
Partez défier le diable

Élégance et efficacité semblent être les maîtres mots de Dante. Remarquez, ses arguments sont assez marquants.

« Il n'y a pas que Resident Evil dans la vie ! » Croire en l'arrivée de concepts novateurs, voilà probablement ce que commençaient à espérer les joueurs friands de titres mêlant action et horreur. Heureusement pour eux, Capcom les a semble-t-il entendus. Ainsi, des fondations de Resident Evil 4, a jailli Devil May Cry. Un titre particulièrement impressionnant qui devrait faire grand bruit. Au propre comme au figuré, d'ailleurs…

L'influence Matrix a été martelée tout au long de la bande-annonce diffusée par Capcom.

GENRE : Action/aventure
ÉDITEUR : Capcom
DÉVELOPPEUR : Capcom (Japon)
SITE INTERNET : http://www5.capcom.co.jp/devil/devil_may/index.html (en japonais)
DISPONIBLE été 2001 (Japon)



« Près de 2 000 ans se sont écoulés. Jadis, un démon luttait fiévreusement pour la justice. Ainsi, grâce au pouvoir de son épée, il défendait l'humanité et jugulait l'invasion des ténébreuses cohortes du Mal. À force d'exploits, ce sauveur finit par devenir une légende. Pourtant, après des siècles de silence, aujourd'hui, après avoir décuplé leur rage, des tréfonds des enfers, les esprits ont rejailli pour répandre le chaos sur notre civilisation. Cependant, bravant la folie de ces créatures sanguinaires, un nouvel espoir s'est dressé et a brandi sa lame pour défier le malin. Mi-homme, mi-démon, du sang démoniaque bouillonne dans ses veines car il possède le pouvoir des deux mondes. Sa force surpasse toutes les croyances… Il fauche si brutalement le Mal qu'on pourrait croire que… pourtant non, il ne s'agit pas du légendaire Sparda. Non, car je suis son fils, Dante ! » Nouvelle superproduction des studios Capcom Japon, Devil May Cry risque vite de faire frissonner d'extase tous les amateurs de jeu d'action lugubre mâtiné de quelques éléments paranormaux. Nous les premiers !

Matrix sur PlayStation 2 ?

Comme le souligne Hideki Kamiya, responsable du projet : « Aux prémices du développement, l'idée de Devil May Cry n'existait pas. En effet, à l'époque, nous envisagions de faire un nouveau Resident Evil. Nous avions commencé par la création du moteur 3D mais plus nous avancions, plus il nous est apparu évident qu'il fallait apporter un peu de sang neuf à la série. Nous avons donc décidé de nous lancer dans une aventure complètement différente. J'ai alors commencé à effectuer quelques recherches graphiques, puis j'ai élaboré des bribes de scénario… C'est ainsi que Devil May Cry est né. Aujourd'hui, le mot d'ordre de ce jeu est de proposer une expérience « cool » aux joueurs. » Une expérience « cool » dans un univers bien glauque ? Ben, voyons. Quoi qu'il en soit, avec ses cheveux blancs à faire rougir Jim Phelps et sa dégaine de beau gosse, Dante, le jeune kamikaze que vous incarnerez, possède déjà tous les traits du héros rebelle, à la fois furieusement tendance et monstrueusement charismatique. Et encore, vous ne l'avez pas vu répandre la désolation au sein des hordes de créatures mutantes. Autant être clair, s'il est présenté comme un titre d'action/aventure, *Devil May Cry* n'a pour l'instant dévoilé qu'un visage résolument orienté vers l'action pure et dure. Dans ce registre mi-homme, mi-démon (une sorte de Cobra donc, mais version démoniaque), Dante a visiblement particulièrement apprécié la prestation de Keanu Reeves dans *Matrix*. En effet, outre sa tenue vestimentaire à dominante cuir, lorsque notre homme ouvre le feu, sa démarche se fait alors plus aérienne et se compose essentiellement de petits pas chassés bien élégants. Des flopées de balles s'échappent de vos armes, tandis que Dante semble poser à chaque action. C'est évident, chez Capcom, la violence est peut-être exacerbée (ça mitraille dans tous les sens), mais elle est présentée ou plus exactement chorégraphiée avec talent, en alternant le style de John Woo, pour l'utilisation simultanée des deux flingues, et des frères Wachowski pour les angles de caméra audacieux et les postures du héros. Le résultat final s'avère saisissant. Découpage nerveux, mise en scène élaborée, travellings bien puissants, mais surtout présence à l'écran d'un personnage à l'aura hypnotisante. Cela ne fait aucun doute, à l'instar de Metal Gear Solid 2, Devil May Cry peut se targuer d'être l'un des premiers jeux à vraiment prouver que la PlayStation 2 possède le potentiel pour redéfinir notre manière de considérer les jeux vidéo.

Action gothique pour titre explosif

Univers gothique somptueusement représenté, lutte ultra-dynamique contre des esprits et autres poltergeists, c'est sûr, l'équipe de Shinji Mikami (déjà à l'origine de la série des Resident) s'est vraiment surpassée. « Nous sommes persuadés que Devil May Cry pourra tirer pleinement parti des capacités de la PlayStation 2. Actuellement, nous nous concentrons tout particulièrement sur l'esthétique globale du titre, ainsi que sur la décomposition des différents mouvements de Dante », confie Mikami. Techniquement, il est indéniable que la PlayStation 2 apparaît sous l'un de ses meilleurs jours. Dans un décor de citadelle en ruines, Dante se meut avec élégance, tout en usant avec habileté de sa large épée et de ses menaçants Beretta. Fines et variées, les textures des roches, ainsi que l'architecture torturée des lieux devraient permettre une immersion quasi-instantanée dans cet univers des plus inquiétants. Une épaisse brume, des éclairs qui zèbrent le ciel, l'utilisation d'une palette de couleurs piochant sans vergogne dans les tons ocre… oui, les développeurs de *Devil May Cry* possèdent de véritables talents artistiques. Reste seulement à savoir si cela se révélera suffisant pour produire un véritable jeu sachant maintenir le degré d'excitation que les vidéos ont su instantanément créer… Pourtant, pourquoi ne pas faire confiance à Capcom au regard de la qualité d'ensemble des titres de l'éditeur nippon. Et puis n'oublions pas, chez Capcom on invente une grande et novatrice saga par génération de console. Sur 8 bits, on avait eu droit à l'excellent Megaman. Sur 16 bits, il s'agissait des Street Fighter. Sur 32 bits, des Resident Evil. Il ne serait donc pas étonnant de voir Devil May Cry devenir le prochain chef-d'œuvre « made in Capcom ». Il nous tarde d'en savoir plus… Quant à une version jouable européenne, hum eh bien, si je vous dis Noël 2001, il va falloir me croire. Et ne pas m'en vouloir !

Les postures de Dante font immédiatement penser aux allures de Néo dans *Matrix*.

Torturés mais toujours grandioses, les environnements imaginés pour Devil May Cry suffisent à susciter l'angoisse.

Les effets graphiques s'annoncent tout simplement somptueux.

Les attaques à l'épée devraient s'enchaîner grâce à des séries de combos.

C'est dans des décors gothiques à souhait que devrait se dérouler le cœur de l'action. N'oubliez pas qu'à l'origine, Devil May Cry n'était autre que Resident Evil 4 !

Dante, un homme à double visage

Comme le souligne le trailer de Devil May Cry, Dante n'est pas vraiment un homme. Pas vraiment un démon non plus. Dans l'antiquité, les conteurs auraient probablement parlé de demi-dieu pour cet être issu d'une alliance entre une femme et un démon. Quoi qu'il en soit, le jeune Dante n'est pas là pour s'encombrer l'esprit de questions métaphysiques, mais plutôt pour repousser les assauts démoniaques visant à faire sombrer la Terre dans le chaos. Pour y parvenir, Dante pourra faire appel à plusieurs talents. Tout d'abord, notre héros excelle dans le maniement des armes blanches (principalement une large épée), ainsi que dans celui des armes à feu (Beretta, fusil à pompe). Afin de pouvoir pleinement profiter de sa surpuissance, les tirs semblent pouvoir être orientés dans de multiples directions avec une souplesse encore jamais atteinte. Un système de lock des ennemis devrait aussi être mis au point pour faciliter la visée, tant le nombre d'ennemis présents à l'écran peut être impressionnant. Autre facette du personnage : ses capacités démoniaques ! Grâce à son sang impur, Dante possède une force et une agilité remarquables qui lui offrent la possibilité de gravir aisément la roche ou encore d'effectuer d'impressionnants bonds dignes de ceux de *Matrix*. En outre, dans la séquence finale du trailer, pris dans un tourbillon électrique, Dante se mutait soudainement en être ailé au regard démoniaque. Notre héros possède donc une véritable dualité. Une sorte de Janus des temps modernes, en somme. Reste, bien évidemment, à découvrir quelles nouvelles caractéristiques cette mutation vous conférera. Pour l'instant, le mystère plane…

par Julien Chièze

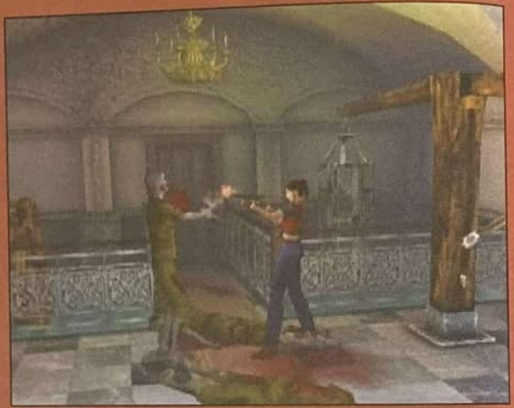
Resident Evil Code : Veronica Complete

Le retour des maîtres de l'horreur

GENRE : Survival/horror
ÉDITEUR : Capcom
DÉVELOPPEUR : Capcom (Japon)
SITE INTERNET : www.capcom.com (en anglais)
DISPONIBLE en mars 2001 (Japon)

Au Japon, trois séries accaparent outrageusement le cœur des joueurs. Ainsi, même s'ils semblent encore intouchables, Final Fantasy et Dragon Quest, dignes représentants de la tradition jeu de rôle, sont désormais talonnés par la saga Resident Evil ! Après un passage sur Dreamcast, Code : Veronica, le dernier volet en date, s'apprête donc à débarquer sur PlayStation 2 avec, en prime, de nombreuses améliorations. Apprêtez-vous à trembler… de bonheur.

Au fil de l'aventure, vous apprendrez à mieux cerner le véritable caractère de Steeve. Un jeune homme plus complexe qu'il n'y paraît.



Pour de nombreux fans de la série, Code : Veronica reste l'un des tous meilleurs volets de la saga Resident Evil.

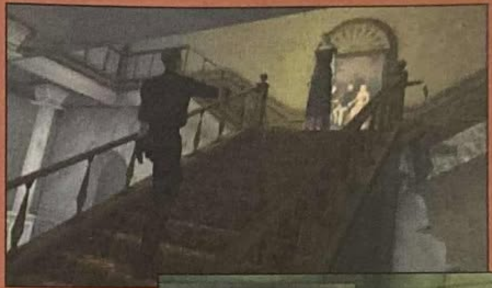
Après la fin du premier Resident Evil, si vous pensiez en avoir définitivement fini avec Albert Wesker, voici la preuve qu'il va falloir sérieusement réviser votre jugement.

Célébrer dignement un anniversaire, quoi de plus intéressant ?… surtout lorsqu'il y a de bonnes choses à la clé ! Parmi ces moments de joie, les rééditions de films cultissimes comme (hop, au hasard) la trilogie Star Wars qui, pour ses 20 ans, avait fait son retour dans les salles obscures ! Bon d'accord, là, il s'agissait plus du trip revival, mais la nostalgie constitue aussi l'un des éléments-clés de l'anniversaire, donc tout va bien. En un mot et quoi qu'on en dise, les anniversaires sont toujours synonymes de bonnes surprises et Capcom l'a visiblement compris en décidant de fêter les 5 ans de sa saga Resident Evil ! Eh oui, vous ne le saviez peut-être pas, mais Resident Evil premier du nom commence déjà à dater sérieusement puisqu'il est sorti le 22 mars 1996 au Japon. Souvenirs, souvenirs. Profitant de l'occasion, Capcom a décidé de faire les choses en grand, en proposant sur PlayStation 2 une édition spéciale de Code : Veronica (déjà sorti sur Dreamcast). Un titre désormais crédité de la mention « Complete » qui souligne les nombreuses améliorations et additions apportées rien que pour les fans. Pourtant, avant de jeter un rapide coup d'œil aux exclusivités réservées à ce Resident Evil Code : Veronica PS2, quoi de plus normal que d'évoquer les principaux changements opérés grâce au passage sur 128 bits ? Comme vous pouvez déjà le remarquer, en admirant les photos présentés, il est loin, le temps des décors en 2D pré-calculée des versions PSone…

De nouvelles sensations

Vous l'aurez aisément compris, sur PlayStation 2, Resident Evil se déroulera dans un univers réalisé en 3D intégrale. Un changement qui ne s'effectuera pas au détriment de la qualité esthétique générale, bien au contraire. Ainsi, les décors apparaissent désormais plus variés, tandis que les jeux de caméra et la gestion des éclairages en temps réel ont gagné en souplesse afin de décupler l'immersion du joueur. C'est une certitude, après quelques heures de jeu, l'atmosphère lourde et pesante de Code : Veronica produit un effet qui rappellera probablement, aux amateurs du genre, les sensations éprouvées dans le tout premier Resident. Les raisons sont ici multiples. Tout d'abord, le rythme du jeu renoue avec l'alternance plus fréquente entre action et réflexion. Un équilibre d'ailleurs responsable de l'alchimie si efficace du premier opus. En outre, la difficulté d'ensemble apparaît ici nettement rehaussée. Les zombis et autres créatures démoniaques réagissent correctement et ne revêtent plus uniquement le rôle de bête chair à canon. Tant mieux. Plus angoissante et plus conséquente qu'à l'accoutumée, l'aventure proposée par Code : Veronica tutoierait-elle alors la perfection ? En quelque sorte oui, même si quelques éléments restent néanmoins encore perfectibles. Ainsi, de ce qu'il nous a été permis de voir, les animations, bien que très détaillées, proposaient encore des mouvements assez rigides. Autre grief : le manque de réelle innovation, surtout lorsqu'on compare ce Code : Veronica avec Resident Evil Nemesis sur PSone. En effet, si ce dernier proposait une interactivité accrue avec le décor et diverses améliorations de gameplay comme les esquives ou l'apparition des Live Selection, vous ne devriez rien retrouver de tel dans Code : Veronica. Dommage, même si l'absence de ces éléments ne ternit en rien le plaisir de jeu. Finalement, comparée à la version Dreamcast, cette mouture « Complete » sur PlayStation 2 contiendra de nouvelles séquences mettant principalement en scène Albert Wesker. Mais oui, vous savez, le traître de Resident Evil 1 ! Après en avoir visionné certaines, il est flagrant que les développeurs de Capcom ont sérieusement accroché sur *Matrix* (voir aussi Devil May Cry !). Ainsi, courir contre un mur, figer l'image, puis tournoyer autour d'un personnage seront autant de séquences qui ponctueront énergiquement les séquences narratives. Pour un peu les frères Wachowski pourraient parler de plagiat, mais bon… Dans un registre plus traditionnel, vous trouverez aussi de nouveaux dialogues et autres documents qui constitueront autant de trésors pour les fanatiques. En tout cas, pour avoir pu nous essayer à l'aventure pendant plusieurs heures, soyez d'ores et déjà assuré que Code : Veronica saura largement vous faire patienter jusqu'à…. Resident Evil 4 ! En effet, en marge de ce projet, Shinji Mikami, responsable de la série, a confirmé le lancement du développement du tant attendu quatrième opus sur PlayStation 2. Toutefois, ne vous emballez pas trop vite, car pour l'instant, le titre n'en serait encore qu'aux balbutiements, ce qui expliquerait probablement la venue de Code : Veronica. Un excellent moyen de patienter, c'est sûr.

Resident Evil Code : Veronica rappelle, à de nombreuses reprises, l'atmosphère du premier épisode sur PSone.



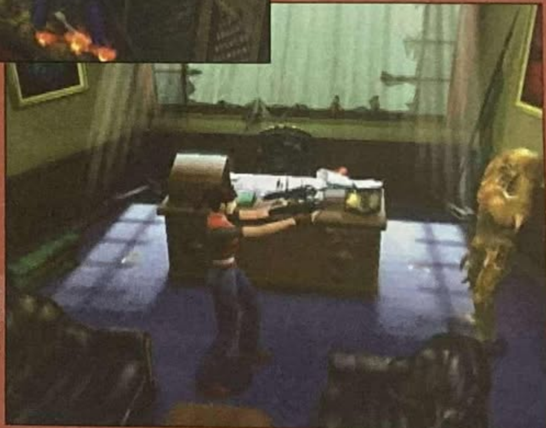
En apprendre plus sur Wesker et ainsi ravir les fans : voilà l'objectif avoué de ce Code : Veronica Complete.

Histoire parallèle, histoire mortelle !

En marge des précédents volets de la saga, Resident Evil Code : Veronica vous entraînera bien loin des sombres ruelles de Raccoon City. Ainsi, suite à quelques incidents, votre parcours horrifique débutera sur une île ayant complètement échappé aux savants fous d'Umbrella. Comme d'hab' me direz-vous… Eh bien pas tout à fait, car format DVD oblige, l'aventure se poursuivra dans d'autres locations toujours plus exotiques. La durée de vie s'en ressentira d'ailleurs assez sensiblement. Autre agréable surprise, la plupart des protagonistes de cet épisode sont loin d'être des inconnus. Ainsi, vous incarnerez successivement les frangins Redfield à savoir la charmante Claire (Resident 2), puis le fringuant Chris (Resident 1!). À noter qu'un jeune homme nommé Steeve sera aussi de la partie. Quoi qu'il en soit, que de souvenirs pour les fans, surtout que Wesker fait ici un come-back fracassant… cette version Complete ayant, entre autres, pour but de nous expliquer comment ce traître s'en est sorti suite à l'explosion du manoir (RE1).

Petit détail graphique : la coiffure de Steeve sera revue pour lui donner un style encore plus désinvolte. Ne l'était-il pas déjà suffisamment ?

La représentation en 3D intégrale permet d'améliorer l'immersion.



Outre des séquences narratives exclusives, les changements resteront assez minimes par rapport à la version Dreamcast.

par Jean Santoni

ESPN NHL National Hockey Night

David contre Goliath

Konami (Silent Hill, Metal Gear Solid...) tenterait-il de concurrencer EA Sports sur son propre terrain, celui du sport ? Après le basket et la glisse, Konami s'essaie au hockey sur glace, une discipline qui ne fédère que les seuls adeptes en Europe en général et en France en particulier.

La modélisation des joueurs n'a pas grand-chose à envier au titre d'EA Sports.

Le rendu du stade n'est pas définitif. Nous voilà rassurés !

Comme prévu, on enchaîne directement sur la simulation de hockey de Konami. C'est vrai, on est samedi, j'aurais très bien pu sortir lécher les vitrines avec des créatures de rêve, ben non, il pleut comme vache qui pisse, on pèle et en plus j'ai chopé la crève à force de me balader tout nu dans mon appartement. Euh, là, je m'égare. Où en étions-nous déjà ? Ah oui, le hockey, Konami... Comme le basket, on ne peut pas dire que le hockey sur glace soit un domaine sportif dans lequel l'éditeur ait excellé jusqu'à présent. Souvenez-vous, l'année dernière, le géant nippon avait tenté sa chance sur PSone avec NHL Pro ; le résultat fleurait à pleine narine l'amateurisme. On en rigole encore ! Arf ! Arf ! Et puis il ne faut pas perdre de vue que Konami va devoir lutter contre une véritable institution soutenue par des millions de fans. On veut bien évidemment parler de la série NHL d'EA Sports qui, depuis ses débuts sur Megadrive, n'a jamais réellement trouvé de concurrents à sa taille. La licence ESPN fera-t-elle la différence ? À l'heure actuelle, on serait tenté de dire : rien n'est moins sûr !

Quelques détails à revoir ?

Marrant, on retrouve à peu près les mêmes problèmes que dans NBA 2 Night. Sur le plan visuel, rien à dire, les développeurs ont fait de l'excellent travail. La modélisation des hockeyeurs est d'ailleurs assez proche de celle de NHL 2001. Les visages par exemple sont particulièrement réussis (les joueurs ont des dents !), l'équipement est suffisamment détaillé, et aucune fausse note n'est à déplorer dans la modélisation des sportifs, bien que certaines parties de leur anatomie (les épaules notamment) soient plus anguleuses que dans le titre d'EA Sports. On note également de-ci de-là quelques légers enchevêtrements de polygones, mais rien de dramatique. Seule la représentation du public nous a paru un peu fadasse. Les spectateurs se ressemblent tous et leurs postures manquent singulièrement de variété. Mais bon, ça, c'est le genre de petits détails qui se corrigent en toute dernière minute, n'est-ce pas ? Une fois de plus, c'est l'animation des athlètes qui nous a le plus déçus. Les développeurs semblent éprouver quelques difficultés avec les routines de motion blending, c'est-à-dire la technique qui permet de lier les différents patterns d'animation entre eux de manière naturelle. Comme dans NBA 2 Night, il manque des étapes, on passe brusquement d'une animation à l'autre, c'est inesthétique au possible. Rien de comparable en tout cas avec NHL 2001 d'EA Sports. Il serait étonnant que Konami laisse les choses en l'état. À ce niveau-là, les développeurs de KCET ont fait des miracles sur PSone avec ISS Pro Evolution ; même si l'équipe responsable du développement de ESPN NHL n'est pas la même, aucun joueur un tant soit peu critique n'acceptera une motion capture d'un niveau aussi approximatif sur une machine aussi puissante que la PlayStation 2. Encore une fois, gageons que les impératifs commerciaux (à savoir contrer EA Sports coûte que coûte) n'empêcheront pas les programmeurs de corriger toutes ces imperfections techniques. Affaire à suivre....

Quand y en a plus...

Après NHL 2001 d'EA Sports et ESPN NHL, vous pensiez peut-être en avoir fini avec les simulations de hockey cette année ? Mon dieu, comme vous êtes naïf. Normalement, on devrait avoir droit à deux nouveaux titres. Sony compte bien ajouter son grain de sel avec l'aide de 989 Studio, et la branche sport de la Fox Interactive souhaite, elle aussi, avoir sa part du gâteau. Manquerait plus qu'Activision s'y mette, tiens ! Hum, j'en connais qui vont devoir se contenter de miettes ! On a l'habitude, chaque année, c'est la même rengaine !

GENRE : Simulation de hockey
ÉDITEUR : Konami
DÉVELOPPEUR : Konami of America (États-Unis)
SITE INTERNET : www.konami.com (en anglais)
DISPONIBLE courant février 2001

Soyons optimistes : les problèmes de blending devraient logiquement être faciles à régler.

par Jean Santoni

ESPN NBA 2 Night

Tentative de putsch... suite

GENRE : Simulation de basket-ball
ÉDITEUR : Konami
DÉVELOPPEUR : Konami of America (États-unis)
SITE INTERNET : www.konami.com (en anglais)
DISPONIBLE en février 2001

Konami sera l'un des éditeurs les plus présents sur PlayStation 2. En attendant l'artillerie lourde avec Shadow of Memories, Silent Hill 2 et Metal Gear Solid 2, l'éditeur nippon s'essaie une fois encore, comme sur PSone, aux joies du basket-ball.

Il va y avoir des morts ! Entre EA Sports et Konami, c'est la guerre. Si, sur PSone, l'éditeur nippon n'est jamais réellement parvenu à imposer sa gamme sport, les équipes de développement semblent cette fois bien décidées à tout mettre en œuvre pour devenir calife à la place du calife ! Cette soudaine motivation ne serait-elle pas due au succès d'ISS Pro Evolution sur la 32 bits de Sony ? Pas impossible. Après le football, le snowboard, les Jeux olympiques, Konami s'attaque donc à l'un des nombreux bastions d'EA, le basket américain avec ESPN NBA 2 Night ! Soit dit en passant, quand j'aurai terminé de taper cet article à la vitesse de la lumière, je m'attaquerai à leur simulation de hockey ! Pour les nouveaux concepts (qu'on ne nous parle pas de Fantavision, pitié !), l'originalité, le jamais vu, le jamais joué, désolé, mais vous allez devoir patienter encore un « petit » moment, les gars. Oui, j'arrête pas de ronchonner comme un petit vieux, et alors !

Doit faire ses preuves...

Dans le précédent numéro, nous vous donnions nos premières impressions sur le jeu de basket d'EA Sports ; NBA Live 2001 s'était d'ailleurs révélé plutôt impressionnant (cf. rubrique Projection privée). On ne peut pas dire que le titre de Konami, nous ait enthousiasmés de la même manière. À ce stade du développement, le bilan est nettement plus mitigé ; rappelons au passage que le lancement de la bête est prévu pour courant février. Cependant, les critiques ne concernent pas l'aspect graphique. De ce point de vue, NBA 2 Night se défend même plutôt bien : les athlètes bénéficient d'une excellente modélisation (les corps sont en une seule enveloppe ; pas de polygones apparents, donc) et globalement, les développeurs de Konami of America n'ont pas lésiné sur le niveau de détails. En fait, certaines textures sont assez froides, notamment celles des visages et de la peau. Mais l'aspect technique le plus décevant reste incontestablement la motion capture : les mouvements des joueurs manquent cruellement de naturel. Pris séparément, les gestes sont relativement bien décomposés ; en revanche, les liens entre les différents patterns d'animations laissent à désirer. Disons que ça s'enchaîne mal, un peu comme dans International Superstar Soccer. Alors forcément, à quelques semaines du lancement, on se fait du mouron pour Konami. Mais bon, logiquement, les développeurs devraient trouver une solution efficace pour résoudre ces petits problèmes de blending, comme on les appelle dans notre jargon d'extraterrestre. Pour finir, le géant nippon nous fait la promesse d'une Intelligence Artificielle aux petits oignons et des angles de vue télévisuels dans l'esprit de la chaîne ESPN. Souhaitons que Konami ne précipite pas la phase finale de développement.

Sur PSone, les jeux de basket de Konami n'ont jamais convaincu les fans. En sera-t-il de même sur PS2 ? Mystère...

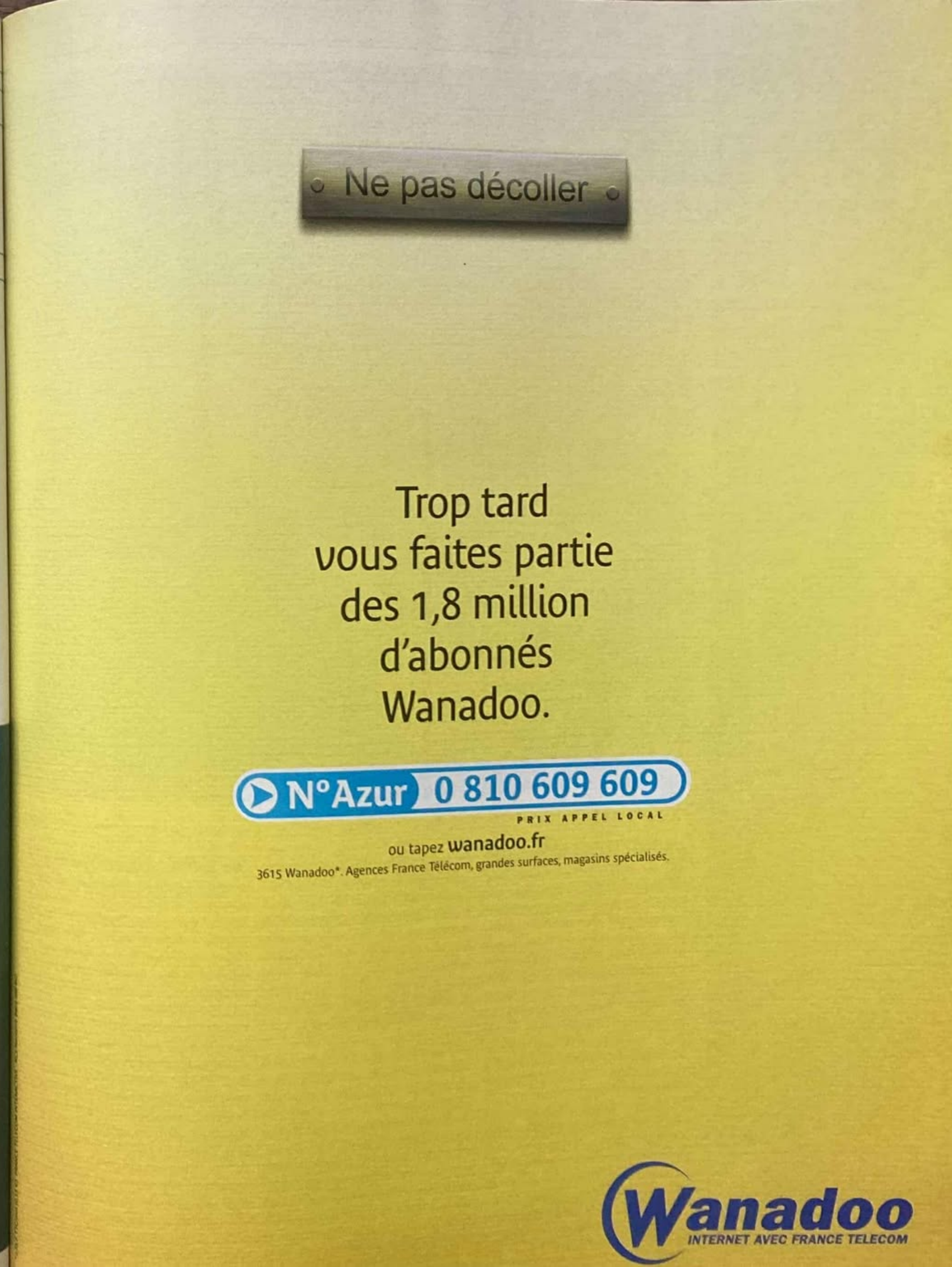
Les différentes caméras permettront de jouer sous tous les angles.

Compte tenu des capacités de la bécane, les problèmes de blending devraient être résolus en temps et en heure.

Graphiquement, NBA 2 Night n'a rien à se reprocher.

Comme d'habituuuude...

Qu'ajouter d'autre, si ce n'est que le contenu de cette énième simulation de ballon orange ne surprendra personne. Eh oui, un jeu de sport reste un jeu de sport ; à part réactualiser les effectifs, intégrer les line-up des années 60, 70 ou 80 et prévoir un petit concours de tir à trois points, histoire de se détendre entre deux matchs, difficile d'innover. La révolution ne peut être que visuelle, on ne vous le répétera jamais assez. C'est pour cette raison qu'on chipote autant sur la qualité de l'animation. Plus concrètement, NBA 2 Night permettra de s'entraîner, de disputer une saison entière ; vous pourrez bien sûr participer aux play-off, organiser des tournois, créer un joueur de la tête aux pieds, et rentrer dans la peau d'un manager pur et dur grâce au mode Draft qu'on nous promet hyper-fouilllé. Voilà, vous savez tout.



par Julien Hubert

ESPN Winter X-Games Snowboarding

Du snowboard, du vrai ?

Après SSX, les jeux de glisse continuent à arriver sur PS2. Konami joue la carte de la simulation en proposant un titre très complet auquel il manque encore, pour l'instant, le « je ne sais quoi » qui fait la différence.

La réalisation ne vaut vraiment pas celle de SSX, avec des décors et des textures bien plus pauvres…

Durant les tricks, votre rider reste anormalement longtemps en l'air.

À deux joueurs, le manque d'excitation durant les courses est exactement le même.

GENRE : Snowboard
ÉDITEUR : Konami
DÉVELOPPEUR : Konami (Japon)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE en février 2001

Un joli grind en plein contest de slope style.

Vous êtes sûrement déjà très nombreux à vous éclater sur Snowboard Super Cross, alias SSX. En tout cas, nous espérons que vous aurez tous suivi (ou que vous suivrez tous encore) nos bons conseils en vous jetant sur le titre d'EA Big, vu qu'il représente sans conteste l'un des premiers grands jeux sur PlayStation 2 : des tracés énormes, surprenants, des sensations extrêmes, un gameplay ultra-fun, bref, une formule très efficace qui permet de s'en mettre facilement plein la vue et de simplement s'éclater des heures durant ! Mais pour en revenir à nos moutons, à savoir ESPN Winter X-Games Snowboarding (ils n'ont pas pu faire plus long, comme titre ?), sachez tout d'abord que ce nouveau jeu de snowboard « made in Konami » n'ira, dans un sens, pas marcher sur les plates-bandes de SSX… Oui, c'est aussi un soft de snowboard, mais il joue sur un tout autre terrain : celui de la simulation pure et dure ! On se retrouve un peu avec le même genre de confrontation qu'entre FIFA et ISS (sur PSone, hein, l'édition PS2 de ISS jouant elle aussi la carte Arcade, et pas de la meilleure façon, alors…). Cependant, ESPN Winter X-Games Snowboarding saura-t-il s'octroyer le même succès d'estime que son comparse footeux ? Rien n'est moins sûr pour le moment, désolé.

Coller à la réalité du ride métaphysique…

Voilà un programme qui s'annonce tout à fait louable ! Pour ceux qui pratiquent ou apprécient tout simplement le snowboard en tout cas, les différents jeux sortis sur PlayStation n'ont jamais vraiment su coller à la réalité de la discipline… On se souvient entre autres de la série des Cool Boarders, avec ses runs complètement surréalistes (notez que l'épisode PS2 devrait changer d'orientation, apparemment). Bref, il y a de la place et sûrement de la demande en ce qui concerne une éventuelle simulation de « planche des neiges ». On commence donc avec tout l'aspect licence, que Konami semble désormais prendre plus au sérieux. Vous aurez, en effet, ici, le loisir d'incarner de nombreux riders pros comme Terje Haakonsen, Kevin Jones, Peter Line, Travis Parker et encore bien d'autres (une quinzaine environ), ainsi que de vous saper avec des fringues de marques réputées (36 en tout, dont Oakley, Nike, Air Walk, etc.). L'habillage est super-complet et l'on ne pourra déjà rien reprocher au jeu de ce point de vue ! Ensuite, licence X-Games oblige, vous pourrez participer à pas mal de compétitions officielles, avec à chaque fois de nombreuses épreuves différentes parmi lesquelles le Half Pipe, le Boarder Cross, le Slope Style et bien sûr le Big Air. Côté modes de jeu donc, vous pourrez engager rapidement une partie dans le X-Games mode, en participant directement à l'une des épreuves citées un peu plus haut, ou encore en faire de même, de deux à huit joueurs cette fois, dans le très convivial Session mode.

Plus « sérieux » que SSX, X-Games Snowboarding manque pour l'instant de punch et de sensations.

L'impressionnante interface du mode snowboarder !

La modélisation des pro-riders est vraiment réussie. Avec les excellentes animations lors des rotations, nous avons là les deux bons points techniques du jeu…

Une carrière pour le fric, du fric pour le Free Ride !!!

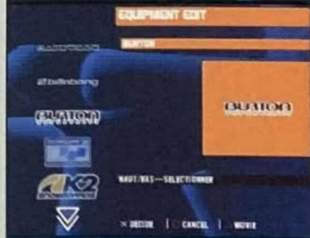
Mais le mode de jeu le plus sympa, celui dans lequel vous passerez le plus clair de votre temps, reste le Snowboarder mode. Vous commencerez par créer votre propre champion sur mesure, en passant par un éditeur fourmillant de possibilités… On choisit d'abord l'apparence physique du p'tit gars (carrure, visage et autres petits détails), on passe ensuite au matos et aux fringues, on lui donne un nom et hop ! c'est parti pour une longue carrière ! Le jeu laisse alors place à une interface super-simpliste, avec des personnages en fil de fer qui ressemblent à des Légo. Vous déplacez votre bonhomme dans une petite pièce pour aller causer à d'autres personnages. Il y a le gars de la boutique et celui des contests. Vous pourrez, en effet, vous inscrire dans des championnats, vous entraîner, etc., comme bon vous semble et avec les habits que vous voulez… Mais à condition d'avoir assez d'argent ! Comme dans la peau d'un vrai rider, il faudra mériter votre classement, votre popularité et votre salaire. Si vous désirez vous faire connaître, vous devrez même commencer par faire des vidéos de Free Ride : une excellente idée ! Mais le must reste tout de même le coup de la montagne entièrement modélisée… Oui, les développeurs ont pensé à tout en « construisant » une montagne, carrément ! Et cette dernière est simplement gigantesque ! Vous pourrez choisir votre point de départ où vous serez déposé en hélico et dévaler des kilomètres de pistes, ou plutôt de hors-pistes, durant de longues minutes ! Si vous avez eu la chance d'acheter l'un des forfaits requis, il sera même possible d'emprunter des remontées mécaniques pour recommencer autant de fois que cela vous chante ! Là, c'est fort quand même… Avec autant de modes et de bonnes idées, impossible d'attaquer le soft de Konami sur le plan de l'originalité et de l'étendue de ces modes de jeu.

Très complet, oui, et ensuite ?

Seul regret à ce stade du développement et après quelques heures de jeu sur cette version « Preview » : les sensations laissent vraiment à désirer. Oui, c'est triste à dire, tant un gameplay sous-vitaminé peut gâcher cette formule sans précédent, mais c'est comme ça. En fait, il semblerait que l'aspect simulation ait éloigné les développeurs du vrai but à atteindre pour tirer parti de tout ce background : les sensations de glisse et de vitesse… Qu'est-ce que c'est poussif ! Mais bon, inutile de tirer des conclusions trop hâtives pour le moment ; si de grosses améliorations ne sont plus vraiment possibles à ce stade du développement, il est probable que le gameplay subisse encore des modifications allant « dans le bon sens » ! Mais ça, vous le saurez pour de bon, grâce au Travelling, prévu pour le mois prochain si tout se passe bien !

L'éditeur de rider

Avant de débuter une carrière dans le mode Snowboarder, vous devrez commencer par créer votre personnage. Les options de configuration sont plutôt nombreuses, avec plusieurs sortes de carrures, de visages, etc., mais aussi au niveau des fringues et du matériel, avec une bonne partie de la gamme de 36 marques différentes ! Il est même possible de choisir sa posture (goofy ou regular), sa taille, son poids, l'inclinaison et l'écart entre chaque pied, avant de donner un nom et un surnom à son champion, et d'entrer dans une longue carrière…
Les possibilités du mode Snowboarder sont elles-mêmes assez vastes, avec la possibilité de faire des clips vidéo par la suite, de s'acheter du nouveau matériel, de participer à différentes compétitions ou encore de free rider…



par Édouard Duchamp

Evergrace
T'as le look, coco !

Un jeu de rôle typiquement japonais que cet Evergrace. Un titre dans lequel le look occupe une place importante, afin de séduire un public plus féminin. Une recette toute nippone.

GENRE : Action/RPG
ÉDITEUR : Infogrames
DÉVELOPPEUR : From Software (Japon)
SITE INTERNET : www.infogrames.com
DISPONIBLE en février 2001

Les boss de fin de donjon sont eux aussi de la partie.

Les menus pour s'habiller ou s'équiper, comme on préfère, sont assez clairs pour être accessibles à tous.

Home cinéjeu ?

From Software est, avec Koei (Kessen), l'un des éditeurs tiers les plus prolifiques sur la PlayStation 2. Evergrace est en effet le troisième titre d'une série de cinq sortis ou en cours de développement sur la machine au Japon. Principale originalité des titres de From Software ? Ils sont tous sur DVD. Pourquoi ce choix, sachant que les DVD sont plus chers à produire ? Tout simplement parce que les titres From Software sont généralement vastes, et que les données informatiques ne manquent pas sur les disques… Et cela ne devrait pas changer avec le futur King's Field 4…

La jolie Shalami est bien triste d'avoir quitté son monde.

La discussion avec les villageois vous aidera souvent à progresser.

Comme le diraient Steed et miss Peele, on peut sauver le monde tout en restant classe. Et c'est ce que l'on vous propose avec Evergace. Pour la première fois, l'apparence d'un personnage à l'écran va changer selon l'équipement dont vous l'affublerez, et ce à n'importe quel moment du jeu. Au fur et à mesure que votre équipement change, votre apparence évolue. Une façon de savoir automatiquement quels seront les équipements dans votre inventaire puisqu'ils resteront visibles à l'écran. On pourra s'amuser à composer divers accoutrements avec les items récoltés au cours de quelques aventures, même si ce n'est pas vraiment le but du jeu. Ce dernier est tout autre et, il faut bien l'avouer, plus classique. Uterald et Shalami sont deux amis d'enfance, élevés comme frère et sœur. Le premier possède depuis sa naissance une tâche étrange sur la main droite, la marque maudite, qui lui a jusqu'à présent causé pas mal de soucis. Un beau matin, il se retrouve dans un monde qu'il ne connaît pas, sans comprendre ce qui lui arrive. À ses côtés, un petit esprit du nom de Pholim lui apprend qu'il va avoir ici une mission à remplir. Shalami, quant à elle, s'est retrouvée dans ce monde étrange par accident. Désormais, nos deux héros vont vivre deux aventures différentes dans un même monde hostile. On ne découvrira que tard dans le jeu le fin mot de l'histoire…

Les joueuses en vue

L'enquête pour en savoir plus se conduira comme dans un jeu de rôle classique où, tout en combattant diverses créatures hostiles, il vous faudra investiguer. Bien évidemment, vous ne commencerez votre aventure qu'avec le minimum syndical côté équipement. En d'autres termes : pas grand-chose au début, mais par la suite, vous pourrez mettre la main sur des armes magiques aux pouvoirs surprenants. Surprenant : tel est le mot qui convient le mieux à Evergrace, à mille lieues des titres traditionnels par certains côtés (le détail du look) mais tellement fidèle aux classiques du genre dans son déroulement. Sans doute les développeurs ont-ils ajouté cette importance du look pour satisfaire les jeunes joueuses de jeux de rôle, de plus en plus nombreuses au Japon. Reste à savoir si leurs lointaines voisines européennes tomberont sous le charme. Et là, c'est pas gagné…

par Grégory Szriftgiser

Unreal Tournament

Le premier jeu réseau de la PS2

GENRE : Shoot 3D
ÉDITEUR : Infogrames
DÉVELOPPEUR : Épic Games
SITE INTERNET : www.epicgames.com (en anglais)
DISPONIBLE en février 2001

Alors que la version américaine fait son petit carton outre-Manche, il nous faut encore patienter pour y goûter de notre côté. Et comme nous sommes très impatients, on vous en montre encore un peu !

Les décors, variés, reprennent plusieurs thèmes classiques : gothique, sci-fi, jungle, etc.

C'est vrai que dans l'absolu, quand j'y pense, il y a finalement peu à savoir sur Unreal Tournament. Même quand j'y pense très fort. Enfin, pour être un peu plus franc avec vous, je pourrais, bien entendu, détailler des tas de points intéressants, mais de deux choses l'une : il faut en garder pour le Travelling (raison officielle) ; j'ai la flemme (raison officieuse). Mais comme je n'ai pas non plus envie de me faire taper dessus par mon chef adoré, je vais développer quelques points non encore évoqués dans ces magnifiques pages. Comme je l'ai dit le mois dernier, Unreal Tournament est issu du monde PC, qui comme on le sait comporte bon nombre de bourgeois accros à Internet qui payent des fortunes pour des accès haut débit. Comme moi, par exemple. Et statistiquement, les jeux du type FPS (comme Unreal Tournament) sont les plus joués en réseau sur Internet. UT a été développé dans cette optique, mais la PlayStation 2 n'est pas encore prête à entrer de plain-pied dans l'ère « numérique-internet-haut-débit-broadband-classe ». Alors que nous reste-t-il pour en profiter correctement ?

L'USB

Oui, je sais, on en a déjà parlé. Mais on n'a pas tout dit encore ! En effet, l'une des propriétés de l'USB, c'est qu'il fonctionne en « chaîne », en quelque sorte. C'est-à-dire qu'on peut, en fait, brancher à la suite les uns des autres des tas de périphériques USB. Du moins en théorie. Je me suis livré à quelques essais, avec un clavier iMac, car ces derniers ont pour particularité d'offrir un « mini-hub » (il s'agit d'une dérivation permettant de brancher plus de choses) intégré. On peut donc en effet jouer à deux en écran splitté, chacun avec un clavier et une souris, même si la PS2 ne dispose que de deux ports USB à la base. On branche deux claviers, puis deux souris aux claviers (une par clavier, hein, faut pas pousser), et le jeu reconnaît l'ensemble. Encore faut-il disposer d'un bureau ou d'une table assez larges pour en profiter. De plus, on trouve dans le commerce des hubs offrant plus de ports USB. Reste pour nous à tester leur compatibilité avec le jeu, pour, qui sait, jouer jusqu'à 4 avec clavier/souris (mais là, il faut vraiment une grande table !).

Azure, jolie bot brune, surveille un passage possible de l'ennemi vers le drapeau de l'équipe.

Le Flak Gun est une arme excellente pour les débutants : avec son tir groupé, elle permet de toucher même en visant mal.

L'arme la plus puissante du jeu : un seul tir, mais un effet de zone dévastateur !

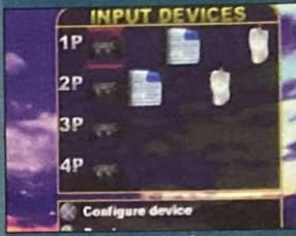
Côté réseau

Cependant, cette option demeure traditionnelle, n'offrant évidemment pas les sensations originales d'une partie sur Internet ou en réseau local. Mais Unreal Tournament propose également un mode iLink, qui permet de jouer avec deux consoles, deux télés et deux jeux, en réseau (pour cette configuration, songez à vous procurer deux tables, du coup). Il existe même un moyen semble-t-il, en passant par un cheat code, de monter à quatre (moyennant plus de télés, de jeux, de consoles, de câbles i.LINK et de tables). Chacun avec son clavier, sa souris, son écran et son courage, on peut donc imaginer de folles parties en réseau sur cette belle version PlayStation 2. Reste à essayer (ça c'est mon boulot) et à trouver un plus grand appart' avec plein de larges tables (ça c'est votre partie). En attendant, on peut toujours fantasmer à ce propos, et moi je n'ai plus qu'à me préparer pour un des tests les plus gargantuesques qu'il m'aura été donné de faire !

Travaux pratiques

Voici donc les branchements effectués, avec du matériel somme toute assez standard.

L'ensemble branché à la console…



Le jeu prend tout en compte !

Le iLink

Aussi appelé FireWire, cette technologie est pour le moment utilisée essentiellement pour la vidéo/audio numérique (à la norme DV, inventée par Sony), mais la PlayStation 2 dispose également d'un port à cette norme. C'est lui qui est utilisé par Unreal Tournament pour son mode Réseau, et qui le sera plus tard pour Gran Turismo 3. Sony n'a pas encore commercialisé de câble iLink spécifique PlayStation 2, mais c'est un peu normal : il en existe déjà dans le commerce, même s'ils se réservent a priori à d'autres applications. On trouve également des hubs iLink, permettant de brancher plusieurs périphériques les uns aux autres, et qui fonctionnent donc pour la PS2. Ces derniers restent chers… et nous n'avons pas testé leur efficacité pour le moment.

Et voici le câble qui nous intéresse.

Le port iLink (ou FireWire) est le plus petit à côté des deux ports USB.

par Grégory Szriftgiser

Photos extraites de la version PC

Ça devait arriver : Half-Life, l'un des meilleurs shoots 3D PC, débarque sur PS2. Un « FPS » qui a fait date pour son ambiance avant tout, et son scénario à la X-Files.

GENRE : Shoot 3D
ÉDITEUR : Havas Interactive
DÉVELOPPEUR : Gearbox Software (Etats-Unis)
SITE INTERNET : www.sierra.fr
DISPONIBLE courant 2001

Half-Life
Du PC à la PS2

Dans Half-Life, on sursaute souvent : comme ici, à l'apparition soudaine de cet alien vindicatif.

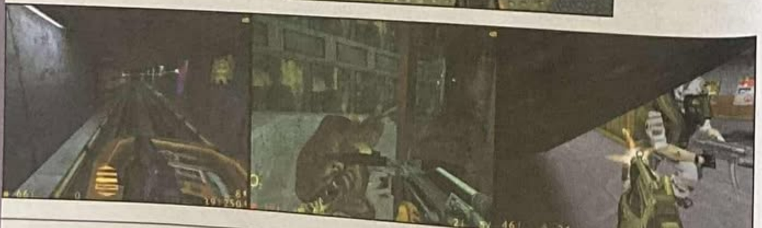
Par un beau matin de printemps, le Docteur Morgan Freeman se rend à son travail. C'est un scientifique de haut niveau, très haut niveau : pas le genre à bosser sur du maïs transgénique. Lui, il travaille au complexe Black Mesa, une sorte de base militaro-gouvernementale qui rappelle l'area 51 sous bien des aspects. Ce matin, au programme, expérimentation sur des cristaux un peu particuliers, sans doute d'origine extraterrestre. Content le Freeman. Half-Life commence à cet instant précis, alors que le Dr Freeman emprunte le monorail qui l'emmène à ses quartiers. Ce qui s'en suit, on s'en doute : après avoir enfilé sa combinaison anti-radiations, échangé quelques vannes avec les autres scientifiques, et pété un four à micro-ondes (on peut le faire, véridique), l'expérience va mal tourner. Très mal. Tellement mal que Freeman va devoir s'improviser soldat, pour sauver sa peau avant tout, tenter de comprendre pourquoi les Marines américains ont débarqué à Black Mesa aussi vite, et pourquoi au lieu de le sauver de son pétrin, ils le saluent à la grenade. Essayer de savoir ce que sont ces bestiaux bizarres apparus après l'accident de l'expérience, et qui est ce type à la mallette et au complet noirs qui se balade dans les couloirs l'air de rien.

Un titre inoubliable

Sur PC, c'est la folie : figurant parmi les jeux les plus primés, unanimement acclamé comme une révolution au beau milieu des Quake-like de l'époque, Half-Life s'inscrit définitivement au panthéon des titres inoubliables de l'univers PC (et bientôt, espérons-le, dans celui de la PlayStation 2). Action frénétique, scénario à rebondissements, ambiance soignée (à jouer dans le noir et seul, de préférence), « HL » pour les intimes sera donc développé par Gearbox pour notre monolithe noir. Ce studio, déjà responsable de l'extension Opposing Force sur PC, mais aussi de la version Dreamcast de Half-Life, connaît son affaire. Cette dernière version, quasiment finie, offre déjà des modèles 3D améliorés et un épisode inédit mettant en scène un personnage du jeu, le gardien Barney. On est donc en droit d'attendre au moins aussi bien sur PS2 : une réalisation réactualisée et de vraies nouveautés ! Pour avoir vu les gars de Gearbox à l'œuvre, en tout cas, on peut dire sans se tromper que s'ils en ont le temps, le travail sera bien fait. Half-Life PlayStation 2 est donc entre de bonnes mains et pourrait ainsi devenir un des tout meilleurs First Person Shooter de la PlayStation 2. D'autant que, dans le style solo, la concurrence est nulle pour le moment, Unreal Tournament n'offrant pas d'histoire mais que du frag pur et dur, et Time Splitters pas vraiment plus…

L'interactivité avec les décors fait aussi partie du jeu, heureusement.

Ce monstre titanesque est aveugle et se repère au bruit de vos pas… Il faudra user de votre jugeote pour le contourner !



La conversion d'Half-Life est entre de bonnes mains

ESPACE 3 GAME'S — ESPACE 3 GAME'S — ESPACE 3 GAME'S

NEW

PLAYSTATION II + 1 MANETTE + 100 F DE BON D'ACHAT*
2990 FRS

*1 BONS D'ACHATS DE 50F NON CUMULABLE A VALOIR SUR UN ACHAT DE PLUS DE 500F (HORS CONSOLE)

ACCESSOIRES

MEUBLE DE RANGEMENT	199 F
CARTE MEMOIRE	299 F
CARTE MEMOIRE 8 MEG	299 F
MANETTE	199 F
MANETTE VIBRANT COLORIS MC (MANETTE PSX COMPATIBLE PS2)	99F
VOLANT MC 2	499 F
TELECOMMANDE DVD	99 F
TELECOMMANDE UNIVERSELLE DVD (magnétoscope; télévision.)	199 F

Pour toute commande passée sur INTERNET jusqu'à la fin février, les frais de port en vente par correspondance seront "GRATUIT"

http://www.games.fr

PLAYSTATION 2

AQUA AQUA WATRIX 2	299 F	H 30 SURFING	N.C.	SSX SNOWBOARD SUPERCROSS	449 F
ARMORED CORE	429 F	ISS	429 F	STREET FIGHTER Ex3	N.C.
BILLARDS MASTER	N.C.	JET ION	N.C.	STAR WARS STAR FIGHTER	449 F
COOL POOD	N.C.	JOHN MADDEN NFL 2001	449 F	STUNT GP	N.C.
DEAD OR ALIVE 2 : HARDCORE	399 F	KENGO	N.C.	SUMMONER	N.C.
DISNEY'S DINOSAUR	429 F	KESSEN	429 F	SUPER BUST A MOVE	299 F
DONALD	429 F	MIDNIGHT CLUB	399 F	SWING AWAY GOLF	N.C.
DRIVING EMOTION TYRES	429 F	NBA 2001	429 F	TEKKEN TAG TOURNAMENT	399 F
DYNASTY WARRIORS 2	399 F	NHL 2001	449 F	THEME PARK WORLD	429 F
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING	429 F	ORPHEN	399 F	TIMESPLITTERS	449 F
ETERNAL RING	N.C.	PRO RC REVENGE	349 F	TO GEAR DAREDEVIL	N.C.
EVERGRACE	N.C.	RAYMAN REVOLUTION	429 F	TOKYO HIGHWAY CHAL2	429 F
EVIL TWIN	449 F	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	449 F	TOP GUN	N.C.
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	429 F	RIDGE RACER V	399 F	TRACK AND FIELD	429 F
F1 WORLD GRAND PRIX	N.C.	SIDEWINDER	N.C.	TYPE S	N.C.
F1 WORLD RACING CHAMPIONSHIP	429 F	SILENT SCOPE 2	429 F	WILD WILD RACING	399 F
FANTAVISIO	399 F	SKY SURFERS	N.C.	X SQUAD	429 F
FIFA 2001	449 F	SMUGGLERS RUN	399 F		
GRADUIS 3&4	429 F				

FILM DVD

007 LE MONDE NE SUFFIT PAS	169 F	DOBERMAN	249 F	MULAN	189 F
28 JOURS EN SURCIS	189 F	FACES	189 F	PEUR BLEUE	169 F
101 DALMATIENS	189 F	FANTASIA 2000 (DISNEY)	189 F	PINOCCHIO	189 F
101 DALMATIENS LE FILM	169 F	FANTOMAS COLLECTOR	299 F	POLTERGEIST	179 F
ABYSS EDITION SPECIALE	189 F	FANTOME DE L'OPERA	79 F	TARZAN DISNEY	189 F
ALBATOR 78 COFFRET 6 CD	599 F	FIGHT CLUB	249 F	TAXI 2	189 F
ALBATOR 84 COFFRET 3 CD	399 F	GLADIATOR (DVD + BONUS)	249 F	TOY STORY 1+2 COFFRET	249 F
ANOTHER DAY IN PARADISE	189 F	HERCULES DISNEY	189 F	ULTIMATE FIGHTER	129 F
BABAR ROI DES ELEPHANTS	189 F	INDEPENDANCE DAY edition spéciale	189 F	UN VIOLON SUR LE TOIT	169 F
BABE 2	189 F	JAMEL EN SCENE	169 F	UNIVERSAL SOLDIER	189 F
BONE COLLECTOR	169 F	JEANNE D'ARC	169 F	SHADOWS	189 F
BRAVEHEART	169 F	JURASSIC PARK 1	179 F	SIXIEME SENS	189 F
CAPITAINE FLAM LE FILM	169 F	JURASSIC PARC 2	179 F	MILLIARDAIRE MALGRE LUI	189 F
CITE D'OR COFFRET 6 CD	649 F	JURASSIC PARCK GOLD	649 F	OPENING NIGHT	189 F
COFFRET ALIEN 1 à 4	549 F	LA FIN DES TEMPS	189 F	X-FILES SEASON 1 COFFRET 7 CD	699 F
COFFRET BATMAN 4 TITRES	499 F	LA LIGNE VERTE	189 F		
COFFRET HAVANE + L'ARNAQUE	299 F	LA MOMIE	189 F		
COFFRET MUPPETS	299 F	LE DOULOS	169 F		
CONTRE TOUTE ATTENTE	169 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE	189 F		
DARKMAN	189 F	LES AVENTURES DE MERLIN	199 F		

Pour toute commande de film vidéo en décembre, les frais de port en vente par correspondance seront "GRATUIT"

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3
PARIS
RIVOLI 01 40 27 88 44
VOLTAIRE 01 48 05 42 88
LILLE
BETHUNE 03 20 57 84 82
FAIDHERBE 03 20 55 67 43
VANNES 02 97 42 66 91

GAME'S
REGION PARISIENNE
PARL 01 39 55 19 20
CERGY 3 01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES 01 30 57 13 43

GAME'S
NORD
DOUAI 03 27 97 07 71
LILLE 03 20 13 92 92
VALENCIENNES 30 27 41 07 13

GAME'S
AUTRES
LENS 03 21 70 01 47
AMIENS 03 22 91 73 33
REIMS 03 26 88 24 20
MONTPELLIER 04 67 64 05 00
VAL THOIRY 04 50 20 86 06

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX — PRIX
Je joue sur: □ PC □ PLAYSTATION □ NINTENDO 64 □ SATURN □ DREAMCAST □ DVD □ GAME BOY
Nom — Prénom
N° Client(si déjà client) — Age — Ans — Téléphone
Adresse
Code Postal — Ville — Signature
Frais de port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Colissimo ou par Chronopost:65f (paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)
TOTAL A PAYER
Mode de paiement : □Chèque postal □Chèque banquaire □Contre remboursement +35F □ Mandat Cash
□ CB: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| exp: __/__ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC
Signature:

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEUX
2F23/mn

* CEE, DOM-TOM jeux 40F, consoles 90F. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO. PRIX VALABLES, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

par Olivier Peron

Photos extraites de la version PC

Quake 3 Arena

La boucherie grand spectacle

GENRE : Shoot 3D
ÉDITEUR : Electronic Arts
DÉVELOPPEUR : Electronic Arts (G.-B.)
SITE INTERNET : www.quake3arena.com
DISPONIBLE en mars 2001

Impossible d'échapper à la marée montante des jeux de shoot à la première personne. Unreal Tournament est en préparation, Half-Life vient d'être annoncé, et après avoir gâché les nuits de milliers de joueurs sur PC, le très brutal Quake 3 Arena s'apprête à débarquer sur PS2.

De nombreux modèles de personnages seront disponibles, du soldat classique au mort vivant, en passant par l'Œil géant et le squelette fluorescent.

Pulvérisé à coups de poing, l'ennemi explose en gerbe sanguinolente. Mais non, ce n'est pas trop gore.

« Attention… Lucien contre Yvette, Yvette contre Lucien, 8 points partout, cette question est déterminante… Lucien a la main… Qui suis-je ? Top ! Né sur PC, fin 99, au Texas, dans les studios de ID Software, je suis le dernier héritier d'une longue lignée de jeux de shoot à la première personne dont les ancêtres comme Wolfenstein ou Doom remontent au début des années 90. D'une conception radicalement nouvelle qui abandonne la traditionnelle campagne de missions solo au profit d'un jeu totalement multijoueur, je mise tout sur l'action frénétique, les grosses armes qui tachent et les frags par paquets de douze. Après un passage sur Dreamcast, je compte bien débouler sur PS2 pour scotcher les joueurs à leur écran, je suis ?.. je suis ?.. <Mûûût> Oui Lucien ? - Euh… Quake 3 Arena ? - Ouuuiiiii Luuuucieennn et vous êtes chaaammmpiooonn ! … Pas trop déçue Yvette ? - Non, non Julien, hihihi, je suis contente d'avoir participé. - Alors Yvette, vous repartez avec le CD-Rom interactif « Mille façons de s'amuser en autopsiant ses amis », quant à vous Lucien, notre champion, après 73 semaines de victoires consécutives, vous remportez la Grande Encyclopédie Universelle des Mycoses et des Croûtes en 184 volumes ! »

Jeté dans l'arène

Quake 3 Arena (Q3A pour les intimes) arrive sur PS2. Voilà. Pour ceux d'entre vous qui ne connaissent absolument rien au monde du jeu sur PC, cette annonce ne devrait pas vous faire bondir de votre fauteuil pour effectuer une série de saltos arrière carpés au milieu du salon en hurlant de joie. Et pourtant, vous devriez. À l'instar d'Unreal Tournament, dont nous vous parlons dans cette même rubrique, Q3A, gros hit du monde PC, fait partie de cette nouvelle génération de jeux de shoot orientés multijoueur. Le principe, en gros, sera le suivant : vous serez face à une demi-douzaine de brutes épaisses surarmées, qui pourront aussi bien être des joueurs humains à l'autre bout de leur modem (ou sur une autre console dans le cas d'une connexion i.LINK sur PS2, le modem n'existant pas encore) que des adversaires contrôlés par l'ordinateur. On vous balancera dans une arène spécialement étudiée et on laissera tout ce beau monde s'étriper pendant quelques minutes. Difficile de faire plus simple ou plus bourrin. Sur PC, la recette de Q3A a fait ses preuves, et on dénombre des dizaines de milliers de fous furieux qui, chaque soir, se connectent à Internet de tous les coins de la planète pour se fritter la tronche dans les arènes du jeu. Les raisons du succès sont simples : une vue à la première personne immersive, un gameplay accrocheur, une prise en main facile et un plaisir de jeu immédiat. Ouaip, rien que ça.

Le jeu des suppositions

En ce qui concerne la version PlayStation 2, soyons francs, on ne connaît pour l'instant pas grand-chose de ses caractéristiques. On espère que les développeurs garderont les quatre modes de jeu principaux, à savoir les matchs en chacun pour soi, le jeu par équipe, les parties en Capture the flag et le mode Tournament dédié au duel. Idem pour les armes : il n'y a pas de raison qu'elles changent vu qu'elles sont excellentes. Tout l'arsenal musclé de la version PC devrait ainsi être de la partie avec, entre autres, le lance-roquettes taquin, le sympathique fusil à pompe double canon et l'inévitable Railgun, difficile à maîtriser mais ô combien jouissif lorsqu'il permet d'exploser un camarade de jeu en plein vol, comme une tourterelle. Pour les arènes, en revanche, on peut parier qu'il y aura du changement par rapport à ce qui existe sur PC. Comme ce fut le cas lors du port sur Dreamcast, cette nouvelle édition de Q3A empruntera sûrement quelques-uns des meilleurs niveaux de la version originale tout en y ajoutant des arènes spécialement conçues pour tirer profit des capacités de la console.

Le moteur se lâche

Derrière Q3A se cache un certain John Carmack, un grand garçon timide, tout maigre, un peu pâle, et accessoirement dieu vivant de la programmation 3D. Si, grâce à ce monsieur, le jeu est extraordinairement beau sur PC (encore aujourd'hui, un an après sa sortie, il fait toujours référence), que peut-on espérer de la version PlayStation 2 ? Rien que du bon. Les capacités de la console devraient permettre d'atteindre une qualité graphique et une fluidité identiques à celles qu'on obtient sur les ordinateurs haut de gamme bardés de processeurs coûteux. Lumières dynamiques à gogo, décors pétés de polygones, formes arrondies, effets graphiques tape-à-l'œil, le moteur 3D de Q3A devrait donner tout ce qu'il a dans le ventre sur PlayStation 2 et décrocher la mâchoire des joueurs les plus blasés. Bref, si vous voulez découvrir le monde merveilleux du jeu multijoueur, via le port i.LINK (en attendant les modems PS2 pour un véritable jeu en réseau), en vous en prenant plein la tête et plein les yeux, Quake 3 Arena arrive, et croyez-moi, vous allez adorer bouffer de la roquette.

Vu les capacités de la PlayStation 2, de tels décors devraient s'afficher avec une fluidité parfaite.

Visiblement, les graphistes ne sont pas fans des teintes pastels et des couleurs discrètes.

Dans la grande tradition des jeux de shoot, les niveaux seront parsemés d'armures, de munitions et de quelques items spéciaux qui permettront par exemple de voler ou de quadrupler sa puissance de feu.

Avant tout destiné au multijoueur, Quake 3 Arena proposera tout de même une partie solo dans laquelle on progressera d'arène en arène. On sera opposé aux bots, des adversaires dirigés par l'ordinateur et dotés d'une Intelligence Artificielle parfois redoutable.

Un peu de Team Arena ?

Entre la dinde et la bûche, ID Software vient de sortir un add-on pour la version PC de Quake 3 Arena. Team Arena - c'est son nom - propose de nouveaux modes de jeu par équipe, une ribambelle de nouveaux niveaux, des power-up en pagaille et trois nouvelles armes, dont un lance-mines très réussi. Pour l'instant, rien n'est confirmé, mais il faut espérer que la version PlayStation 2 du titre sera enrichie de quelques-uns des éléments de cet excellent add-on. On croise les doigts, les orteils, et tout le reste.

par Jean Santoni

Square tente de passer à autre chose qu'au jeu de rôle... Après les étonnants Final Fantasy, voici un surprenant Type S qui, s'il ne subit pas de nombreuses améliorations, ne restera pas dans les annales de l'Histoire du jeu vidéo.

Driving Emotion Type S

S comme soporifique

La vue « tableau de bord » : le seul point positif de la version jap' !

GENRE : Simulation de savonnette
ÉDITEUR : Electronic Arts
DÉVELOPPEUR : Squaresoft (Japon)
SITE INTERNET : www.ea.com
DISPONIBLE en février 2001

Une vue extérieure parfaitement injouable.

Un contenu sans surprise

À l'inverse de Gran Turismo, les options de Driving Emotion Type S sont super-basiques : un petit mode Arcade qui servira essentiellement à débloquer les modèles de classe 1, 2 et GT, un mode Contre la Montre et un mode École de Conduite qui permet d'afficher en rouge la trajectoire idéale sur les six circuits du jeu. Le titre de Square proposera également des courses à deux joueurs en écran splitté sans concurrents gérés par la machine (!) ; les développeurs ont toutefois eu l'excellente idée d'ajouter deux circuits... il s'agit d'ovales ! Z'êtes trop généreux, les gars ! Le nombre de voitures disponibles reste, quant à lui, très correct : on compte une bonne cinquantaine de modèles et onze constructeurs parmi lesquels Honda, Mazda, Alpha Romeo, BMW, Ferrari ou encore Subaru. Qui sait, on aura peut-être droit à des voitures françaises...

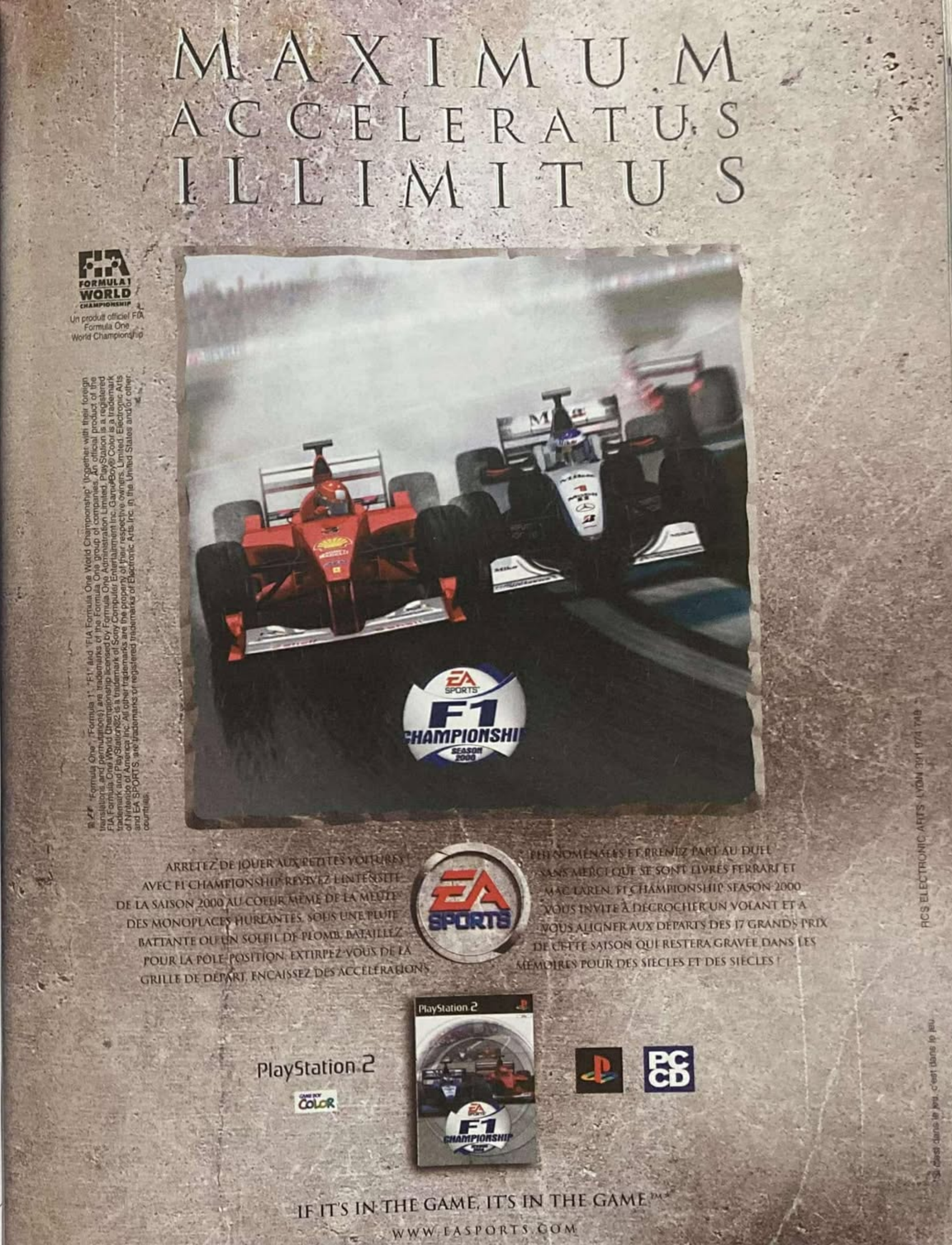
Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII, Final Fantasy IX, Final Fantasy X (bientôt).... malgré le succès retentissant et la popularité de la série, Squaresoft semble avoir pris conscience que s'enfermer dans un genre pouvait constituer, à terme, un risque énorme. Depuis peu, le géant nippon souhaite rompre avec cette image « pro-RPG » qui lui colle tant à la peau. Et bien sûr, le meilleur moyen de diversifier ses produits en douceur, comprenez en minimisant les gamelles financières, c'est de développer ce que le grand public demande, à savoir des jeux de caisses ou des jeux de sport ! Au diable l'originalité, profitons du succès, pour générer encore plus de profits ! Eh oui, même les meilleurs obéissent à une logique capitaliste. Bon, okay, j'arrête de faire mon Che Guevara.

Pourquoi ?

Depuis l'arrivée de la PlayStation 2 au Japon, Squaresoft a donc lancé, sur le marché, trois titres qui n'ont strictement rien à voir avec ses ambitions artistiques originelles : un jeu de catch (no comment), une simulation de base-ball assez réussie mais qui n'apporte pas grand-chose et un jeu de caisses qui, sur le papier, était censé révolutionner le genre et supplanter l'intouchable Gran Turismo : Driving Emotion Type S. Le hic, c'est qu'on ne s'improvise pas comme ça du jour au lendemain grand spécialiste de la course automobile. À l'instar de Surfing H3O et de l'insipide Sky Surfer, Type S a scandalisé à peu près tout le monde au moment de sa sortie en avril dernier au Japon ! Modèles physiques exotiques, direction ultra-molle... le joueur a plus l'impression de piloter une péniche sur une piste verglacée du Trophée Andros que d'être installé bien confortablement dans les baquets douillets d'un puissant modèle de Grand Tourisme (les caisses partent en tête-à-queue à 30 km/h !). À ces problèmes de jouabilité s'ajoute une Intelligence Artificielle déplorable : les concurrents suivent leur script de trajectoire sans se soucier de votre présence ; en clair, ils ne vous détectent pas. Quant à la réalisation graphique, hum... parfois un petit silence bien placé vaut mieux qu'un long discours. Bref, pas besoin de vous faire un dessin, Type S ne mérite aucune circonstance atténuante. Alors, forcément, nous on s'interroge. Comment Electronic Arts peut s'intéresser à ce navet ludique que beaucoup considèrent comme l'un des plus mauvais jeux de caisses jamais développés ? Devons-nous voir dans cette sortie un moyen de profiter de l'impatience des joueurs ? Désolé, compte tenu de la qualité déplorable de la version japonaise, je ne peux pas m'empêcher de penser au côté obscur du marketing, c'est plus fort que moi. Toutefois, de source officieuse, la version européenne bénéficierait de nombreuses améliorations (à ce niveau-là, ce n'est plus de l'optimisation mais carrément de la reprogrammation !). Eh oui, le conditionnel est de rigueur ; nous n'avons pas réussi à en savoir plus concernant ces fameuses améliorations. Vous croyez aux miracles, vous ?

Les textures des décors sont bien pauvres. Rien de comparable avec Gran Turismo 3.

Ne jamais se fier aux photos des ralentis généralement très flatteurs.



par Jérôme Darnaudet — Photos extraites de la version PC

GENRE : Simulation automobile
ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : West Racing Ltd. (Angleterre)
SITE INTERNET : www.empire.co.uk
DISPONIBLE fin 2001

World Sports Cars

Ou l'art du perfectionnisme

La simulation automobile va bon train. S'il existe un domaine où la progression technique est sans cesse renouvelée, c'est bien celui-là. Des moteurs comportementaux toujours plus perfectionnés, des rendus graphiques quasi-photo-réalistes, des limites sans cesse repoussées, World Sports Cars en est la parfaite illustration.

Admirez le souci du détail. Chaque voiture comporte plus de 60 pièces assemblées les unes aux autres.

Telle une petite Majorette, vous pourrez ouvrir les portes, le capot de votre auto et ranger vos économies à l'intérieur.

Il est vrai que les jeux de voitures occupent une place particulière au sein des jeux vidéo. Alors que la majorité d'entre eux fuient la réalité, les développeurs de courses automobiles tendent à s'en approcher avec la plus grande exactitude. C'est en tout cas le but recherché par Chris et Tony West, deux frangins mordus de bagnoles et de programmation. Oui, vous avez bien lu, ce jeu réalisé à 65 % n'est autre que l'œuvre de deux personnes. Initialement prévu pour PC, l'annonce de son adaptation sur PS2 nous a fait l'effet d'une bombe. Et pour cause. La démonstration que nous avions pu voir sur PC il y a près d'un an nous avait littéralement soufflés. On pouvait y voir une voiture modélisée comme aucune ne l'avait été auparavant, se mouvoir sur un parking jonché de petites cales, admirer le travail des suspensions, et juger de son comportement routier criant de vérité. Sans aucune exagération, il aurait été impossible de savoir s'il s'agissait ou non d'une retransmission télé sans s'en approcher à moins de deux mètres. Là-dessus, l'un des frères nous montre la complexité des modèles en faisant disparaître, d'une main habile sur les touches du clavier, les différentes parties de la carrosserie. Tout y était reproduit, de la planche de bord aux disques de frein, en passant par les tuyauteries du moteur et les phares escamotables. Du jamais vu. Depuis, plus rien, si ce n'est quelques bribes d'informations filtrant çà et là. Voilà ce que nous savons.

Un travail d'horlogers

LE moteur physique gérera pratiquement tout. À titre d'exemple, pas moins de huit paramètres seront modifiables pour les simples suspensions. Les dommages seront, eux aussi, physiques, avec une prise en compte de l'usure des pièces comme les différentiels, l'embrayage… Seront même simulés les circuits d'eau et d'hydraulique avec les refroidisseurs et les pompes. World Sports Cars comportera 16 véhicules pilotables entièrement destructibles, et qui se saliront selon les conditions d'utilisation. Côté pistes, huit circuits seront fidèlement reproduits. Les West Brothers nous promettent également une Intelligence Artificielle soignée, une gestion des intempéries, des arrêts aux stands réalistes, des accidents plus que spectaculaires, et un système de caméra entièrement paramétrable par l'utilisateur. Le jeu étant entièrement en 3D, les cockpits y compris, on pourra avoir plusieurs vues simultanément à l'écran, et ce même pendant le jeu.

Comme je vous le disais plus haut, tous ces éléments ont été pensés et développés pour le PC (je n'aborde même pas la partie jeu en réseau), je ne saurais donc vous dire pour l'instant ce qui sera retenu, ajouté ou supprimé pour la version PlayStation 2. Je ne saurais également vous dire si les frères West tiendront leur promesse, à savoir s'ils feront un bon jeu. Nous avons vu tellement de choses alléchantes se révélant au final décevantes (syndrome De Sang Froid sur PSone) qu'il me paraît normal de faire preuve d'un minimum de méfiance. Disons que je suis sur la réserve. Oui, je sais, elle est très mauvaise, ma blague. Elle n'a pas d'essence… euh, de sens. Ça aussi, c'est mauvais comme tout. Enfin, si c'est aussi jouable que c'est beau, la concurrence aura du souci à se faire.

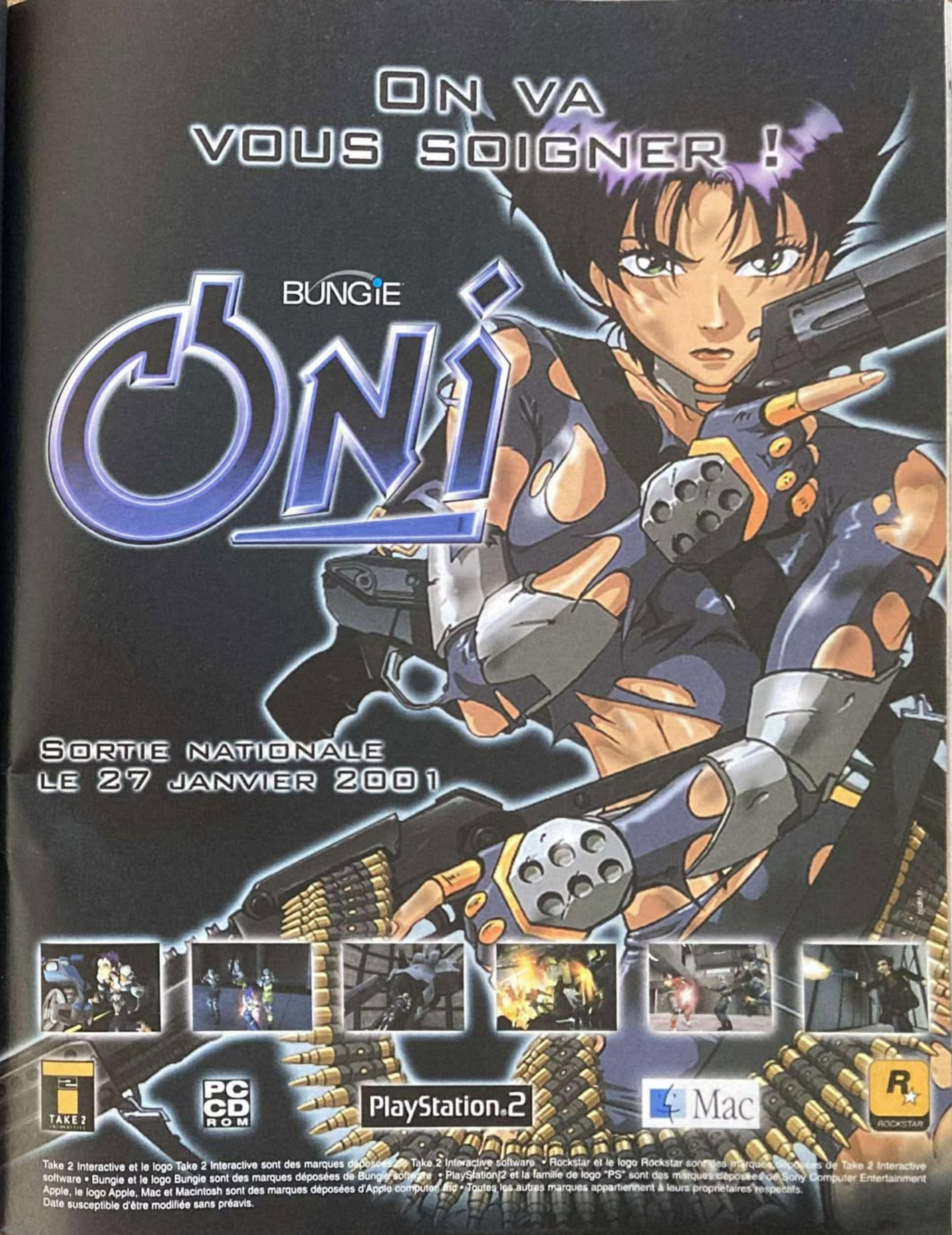
Les cockpits seront eux aussi en 3D. Malheureusement, aucun d'eux n'est terminé.

La première voiture réalisée ne comporte pas autant de détails que les derniers modèles.

Les premiers essais sur route ne sont pas aussi convaincants qu'il y paraît sur la photo. En plein mouvement, les voitures semblent « importées » sur la piste.

PROBLEMES DENTAIRES ?

MANQUE
DE FER ?


ON VA
VOUS SOIGNER !
BUNGIE
ONI
SORTIE NATIONALE
LE 27 JANVIER 2001
TAKE 2
PC
CD
ROM
PlayStation.2
Mac
ROCKSTAR
Take 2 Interactive et le logo Take 2 Interactive sont des marques déposées de Take 2 Interactive software • Rockstar et le logo Rockstar sont des marques déposées de Take 2 Interactive software • Bungie et le logo Bungie sont des marques déposées de Bungie software • PlayStation 2 et la famille de logo "PS" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Apple, le logo Apple, Mac et Macintosh sont des marques déposées d'Apple computer, inc • Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.
Date susceptible d'être modifiée sans préavis.

par Jérôme Darnaudet

F1 Racing Championship

La première vraie simulation sur PS2 ?

Fort de son expérience des simulations de F1, Ubi Soft s'apprête à nous offrir une adaptation de son jeu de voitures qui n'a plus grand-chose à voir avec la version sur PSone. Plus proche des réalisations que l'on voit habituellement tourner sur PC, machine de référence en la matière, F1 Racing Championship s'annonce impressionnant.

Les éditeurs sont parfois des gens bizarres. Ainsi, ce ne sont pas moins de 3 jeux de F1 qui sortent en l'espace de 3 mois, et non pas 3 mois de F1 qui sortent en 3 jeux. Moi, si j'étais eux, j'en viendrais à me dire qu'il y en a fatalement un meilleur que les autres et donc que deux d'entre eux se vendront moins bien. Enfin, c'est pas ma thune. Tiens, au fait, ça n'a rien à voir, mais madame et monsieur Animal ont un fils, comment l'appellent-ils ? Farid ! Bon, elle ne fait rire que moi, certes, mais qu'importe. Et hop !, je passe de la vache folle au coq, et du coq à l'âne. Si F1 Championship saison 2000 d'Electronic Arts vient tout juste de sortir (testé dans ce numéro), cette pré-version du jeu d'Ubi Soft a d'ores et déjà de quoi inquiéter son rival.

Un sacré potentiel

Tout d'abord, elle propose davantage d'options. Vous pourrez opter pour un mode Arcade, un Contre la Montre, une École de Conduite, un mode Grand Prix, Scénario et Championnat, rien que ça. Si la partie Arcade ne permet pas de régler la difficulté, elle n'en reste pas moins progressive avec un système de checkpoints que l'on retrouve dans la plupart des bornes de salles de jeux. L'École de Conduite s'apparente davantage aux permis de Gran Turismo avec une suite d'épreuves à franchir dont la difficulté va crescendo. Il vous faudra terminer ce dernier pour accéder au Championnat. Très complètes mais aussi plus classiques, les autres options offrent une présentation des circuits en 3D temps réel et des animations, avant les départs, de toute beauté. Rien n'a été laissé de côté, pas même les « F1 Girls » avec leur bikini et leur ombrelle. Notez que, contrairement à son concurrent, le soft s'appuie sur la saison 1999 et non 2000.

Concernant la partie graphique, elle est à la hauteur de ce que l'on peut attendre d'une PlayStation 2 et est plus aboutie que dans le jeu d'Electronic Arts. Le décor se compose d'une multitude de détails et jouit de quelques textures des plus réalistes. De même, le tracé des circuits reste d'une grande fidélité pour peu que l'on puisse le comparer aux grands prix retransmis par la télé. Il faut dire qu'Ubi Soft emploie les grands moyens avec un système de reconnaissance des circuits par GPS. Les carrosseries des voitures reflètent réellement leur environnement, à l'instar de Gran Turismo 3 ; et la vue cockpit s'avère être l'une des plus réussies du moment, toutes plates-formes confondues. Le volant est super-détaillé et la texture des roues paraît être aussi vraie que nature. Ça, c'est de la roue, bon sang ! Une bonne roue comme on aimerait en voir plus souvent somme toute. Il est d'ailleurs dommage que la vue « museau » ait disparu par rapport à la version sur PC, cette dernière offrant une sensation de vitesse inégalable.

Une prise en main déconcertante

Comme l'indique le très habile intertitre ci-dessus, les premiers tours de roues sont pour le moins déconcertants. Contrairement aux autres jeux de voitures sur PSone ou PS2, la gestion du joypad analogique n'est pas directe. Ainsi, si vous donnez un grand coup vers la droite avec le mini-joystick, le volant ne tournera qu'à peine. Par contre, plus vous insistez dans une direction et plus la rotation du volant accélère. On a donc l'impression que le pad accuse un retard permanent sur vos actions. J'ai rapidement mis ce défaut sur le dos de la version non finale du produit, jusqu'à ce je me rende compte qu'il s'agissait non pas d'une anomalie mais, bien au contraire, d'une qualité. En anticipant un tant soit peu les virages, ce système autorise une précision redoutable et une finesse que seul un volant pourrait apporter. Bon d'accord, ce ne sera jamais comme tel mais ça s'en rapproche. Je m'explique. À l'entrée d'une courbe, il suffit de « viser » la corde en commençant à tourner de manière à ce que, à la fin du freinage, les roues se trouvent braquées à fond et pile dans la trajectoire. Dans le cas d'une chicane, on peut ainsi entreprendre de contre-braquer dans l'autre sens avant la sortie du premier virage sans pour autant « bâcler » cette dernière. Le système de direction s'adapte aux circonstances. Son seul défaut, du moins dans cette pré-version du produit, est qu'il ne permet pas un évitement d'urgence lors d'un accident en pleine ligne droite par exemple. Mais ce n'est pas là une chose courante. Toujours est-il qu'une fois la prise en main effectuée, compter une bonne demi-heure, le plaisir est incommensurable. C'est à mon sens la première vraie simulation de F1 sur PS2. Ça l'est d'autant plus que la gestion des pénalités est complète avec toute une série de drapeaux, que l'intelligence des concurrents semble cohérente et que les réglages mécaniques ont une réelle influence sur le comportement du bolide. Quand je vous dis que ça promet !

Vice de forme ou pré-version ?

Vous vous en doutez cependant, F1 Racing Championship n'est pas exempt de défauts. Les voitures volent, il y a des trous sur la route, les concurrents roulent en sens inverse et la pluie tombe à l'envers. En fait, il y a deux grosses imperfections qui, dans l'état actuel des choses, pénalisent le jeu. La première, et pas des moindres, c'est la fluidité de l'animation. Bon, c'est déjà très jouable comme ça, mais il subsiste quelques ralentissements ça et là sur les circuits les plus chargés en détails graphiques et lorsqu'une dizaine de voitures se trouvent à l'écran. Ça se complique nettement sous la pluie, avec de forts ralentissements d'autant plus visibles dans les ralentis, ce qui nous amène à la seconde imperfection. Lorsque l'animation se montre poussive, la console cherche à rattraper les images perdues dès que la charge graphique se libère. Du coup, on observe d'horribles saccades de l'animation, suivies d'accélérations foudroyantes. De plus, le mouvement des caméras « télé » n'est pas très réaliste, ce qui dénote pas mal avec l'ensemble. Cela étant, il n'est pas rare d'observer ce style de problèmes dans une pré-version. Rendez-vous le mois prochain pour un examen ultra-détaillé de la mort, mais, soit dit entre nous, je suis assez confiant.

GENRE : Simulation de F1
ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Ubi Soft (France)
SITE INTERNET : www.ubisoft.fr/sites/f1rc
DISPONIBLE fin janvier 2001

La partie ralenti, non terminée dans cette version, offre quelques très belles vues. Le système de gestion des caméras est, en revanche, peu pratique à l'usage avec notamment l'impossibilité de changer de voiture.

Après un méga-carton, rien ne vaut un bon nez tout neuf. L'animation des mécaniciens est en motion capture, donc super-réaliste. Ça s'agite dans tous les coins.

En course, les voitures soulèvent d'immenses nuages d'eau occasionnant quelques saccades dans l'animation. Saccades encore accentuées lorsque l'on matte le replay. Espérons que le défaut sera vite corrigé.

Passage devant les stands de Spa, en Belgique. Ce circuit n'est d'ailleurs pas terminé d'un point de vue graphique. Ce sont les bêta-versions, que voulez-vous !

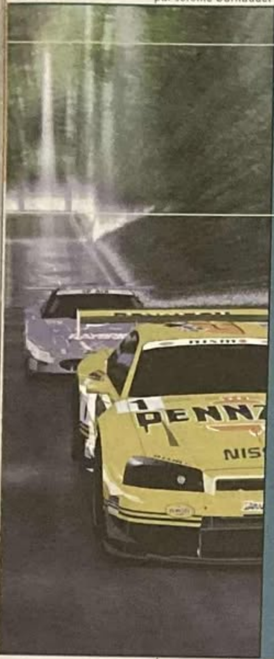
Constituées d'un grand nombre de polygones, les voitures sont très bien restituées.

Un savoir-faire incontestable

Plus connu dans le monde de la console pour son titre phare Rayman, Ubi Soft n'en dispose pas moins sur PC d'un savoir-faire indéniable en matière de courses automobiles. Développé en interne dès 1996, POD, course futuriste s'il en est, donnera naissance à un moteur 3D dédié aux jeux de voitures. Ainsi naquit un an après F1 Racing Simulation pour PC qui placera la barre si haut que deux ou trois ans seront nécessaires à la concurrence pour rattraper son retard. Depuis, Ubi Soft règne en maître sur la F1 et s'attaque aux consoles aujourd'hui à même de faire tourner ces programmes très complexes. Il y a donc fort à parier qu'ils sauront tirer toute la quintessence de la PS2 et nous offrir ce qu'il y a de mieux.

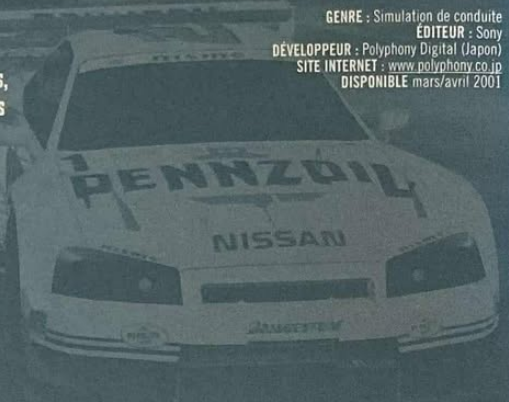
Le F1 Championship World, la dernière simu d'Ubi Soft sur PS2.

par Jérôme Darnaudet



GRAN TURISMO 3

Que la force soit avec GT3



Dès lors qu'on aperçoit ce Gran Turismo 3. C'est la même chose chaque fois, on ne s'en remet pas. Mais où sont donc passés tous ceux qui l'ont zieuté ? Ils gisent sur le plancher les yeux tout révulsés. Et dire qu'ils n'ont pas vu le nouveau truc bien fort : un volant de la mort qui vibre sous l'effort.

GENRE : Simulation de conduite
ÉDITEUR : Sony
DÉVELOPPEUR : Polyphony Digital (Japon)
SITE INTERNET : www.polyphony.co.jp
DISPONIBLE mars/avril 2001

Illustrations © Sony

Chaque véhicule est modélisé à la perfection.

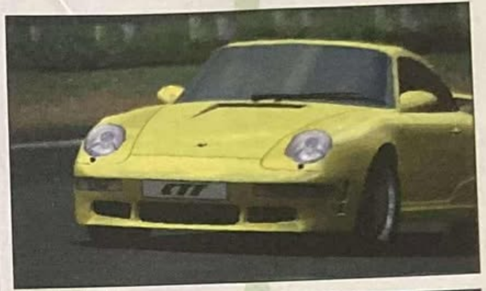
J'ai la curieuse sensation d'être observé, voire épié ! C'est comme une procession, je vais vous expliquer… Quand je lance GT3 je me trouve encerclé, comme le serait une proie à l'heure du dîner. Il faut dire que le jeu, pour le moins fabuleux, fait un paquet d'envieux sur la PlayStation 2. Et ils n'ont pas tout vu, cette bande d'hurluberlus. Je sors un volant tout neuf tout lustré, que je branche à l'avant sur le port USB. Et dans un petit bruit, il se met à vibrer, le miracle s'est produit, ils en restent bouche bée. Je vois leur mine défaite, leurs larmes ruisseler, c'est l'heure de la fête, c'est l'heure de trembler. Je lance une partie, peu importe le circuit, je presse la pédale et, comme par enchantement, le moteur s'emballe dans un éclat bruyant. Dès le premier vibreur, je comprends mon bonheur. D'une simple accélération au choc d'une collision, le volant de sa force me dicte ses conditions. Je lutte sous la pression avec concentration, je le contre et m'efforce de garder précision. C'est que le bougre insiste pour que je quitte la piste, il est bien mal tombé, les volants je connais. Je connais aussi Roger, mais là n'est pas le sujet. Si la manette d'origine se contente de vibrer, le volant, quant à lui, gère les forces opposées. Essayons d'étayer mes dires d'un exemple adroit, et faisons virer ma tire sur le côté droit. Telle une puissante toupie, le volant part à droite, accompagnant les roues dans cette courbe étroite. Il me faut alors retenir celui-ci, sous peine de partir dans un cercle infini. Inutile de vous dire le bonheur que procure cet objet de valeur dans un jeu de voiture. Mais arrêtons cette prose qui me prend grave la tête, et sortons de la chose avec une pirouette. C'est bien trop galère, sur la vie d'ma mère, j'en peux plus d'rimer, ça m'fait trop trimer, j'ai bien mieux à faire, que d'écrire en vers, pourquoi pas en bleu, pour l'plaisir des yeux, ou bien en verlan, pour gagner du temps ? Mais assez rappé, ma mère vient d'app'lé, « Faut qu't'aille chez l'coupe-tif, et c'est bientôt l'heure ». M'faire raser les tif ? Eh mais pour coiffeur ?

On ne s'en lasse pas

Si je compte le nombre d'heures passées à ne rien faire devant les ralentis de Gran Turismo 3, je pense que l'on obtient un chiffre susceptible de me faire virer dans la minute. Ce jeu est tellement beau qu'il justifiait à lui seul la rédaction de ce second article. Mais nous tenions surtout à vous faire partager nos premières impressions sur ce volant à retour de force. Comprenez bien que, par « retour de force », nous ne parlons pas des vibrations de la manette Dual Shock. C'est bien plus que cela, comme je vous l'expliquais plus haut. Cela signifie que la rotation du volant se durcit ou s'assouplit en fonction du poids que supportent les roues avant du véhicule. Bien entendu, s'ajoutent à cela les vibrations provoquées par les chocs et les vibreurs. Sans jeu de mots minable, force est de constater que la gestion des effets s'avère convaincante avec une résistance importante due à un moteur puissant, et que le gain de précision dans la conduite est incontestable. On peut affiner ses trajectoires et doser de manière subtile l'accélération et le freinage, chose impossible au pad. De même, on peut pleinement goûter aux joies de la boîte de vitesses manuelle grâce aux deux boutons situés à l'arrière du volant, sorte de boîte séquentielle dite « à la F1 ». Sans douter un instant qu'il y ait des joueurs appréciant de jouer en manuel au joypad, personnellement, je ne trouve pas ça très plaisant. Dans notre cas présent, c'est plus qu'un plaisir, c'est une nécessité. Et dire que cela existe depuis des années chez nos potes les ordinateurs. Ceux qui ont eu la chance de jouer sur PC savent de quoi je parle : lorsque vous avez goûté au volant, pour rien au monde vous ne voulez retourner en arrière. Cela dit, Gran Turismo reste une référence de jouabilité avec un pad. Voilà donc un accessoire qui devrait rapidement devenir incontournable, d'autant que de nombreux jeux s'empresseront de le gérer, n'en doutons pas.

Un système d'attache raté

Composé d'un socle à fixer sur le coin d'une table et d'un pédalier aux dimensions confortables, ce volant est assurément le meilleur périphérique du genre disponible sur console. Sous une apparence un peu cheap due à l'utilisation d'un plastique bon marché, il paraît cependant suffisamment solide pour résister à l'usure du temps, à condition toutefois de retirer ses rangers avant d'utiliser le pédalier. Il souffre hélas d'un système d'attache peu performant qui ne devrait pas être corrigé avant sa mise en vente. Il est non seulement difficile de serrer efficacement les deux mâchoires permettant d'emprisonner le plan de travail d'une table ou d'un bureau (dont l'épaisseur, soit dit en passant, ne pourra en aucun cas excéder les 6 centimètres), mais en plus, ces dernières ne font que deux centimètres de profondeur. Elles retiennent donc le volant sur ces deux centimètres, ce qui signifie que si votre bureau, comme le mien, dispose d'un bord arrondi, vous ne pourrez pas l'attacher. Intelligent, non ? Reste à connaître le dernier point crucial, que nous nommerons le prix. Alors là, c'est le mystère le plus total. Si l'on prend un modèle équivalent sur PC, cela devrait tourner aux alentours de 600 francs, mais ne rêvons pas. Qui dit monopole dit forcément prix en concéquence…



C'est juste le plus beau jeu du monde, toutes plates-formes confondues. Les ralentis sont incroyables, avec des effets de flou sur l'arrière-plan.

Les pédales analogiques permettent de maintenir un régime moteur constant, ce qui est impossible au joypad. On peut ainsi prendre les courbes de manière plus précise qu'auparavant.

Notez les reflets sur la carrosserie ! C'est du temps réel ça, monsieur !

L'effet de flou n'est pas une imperfection de la prise de vue mais une déformation visuelle due à la chaleur qui émane de la piste.

Les développeurs ont accès à un parc où se trouve toutes les voitures du jeu. Ils peuvent ainsi les reproduire dans le moindre détail et les essayer sur circuit pour en reproduire le comportement. C'est pas pro ça, madame ?

Les dernières rumeurs sur GT3

Bien qu'aucun chiffre officiel n'ait été communiqué, le nombre de voitures devrait être de 160 et non de 150. On y trouvera notamment la Pagani Zonda C12, une sportive italienne au look impressionnant et à la puissance redoutable. Dans l'article sur GT3 paru dans le dernier numéro de PlayStation 2 Magazine, on vous parlait de la possibilité de connecter deux consoles via le port i.LINK, regrettant d'ailleurs cette limitation à deux machines. Eh bien, sachez que Polyphony Digital travaille sur une version à six joueurs qui nécessitera trois consoles (deux joueurs par console en écran splitté), trois téléviseurs et évidemment trois jeux. Enfin, nous aurons droit aux quinze circuits de la version 2 de GT2 plus deux autres : le circuit en ville de Monte Carlo et un circuit japonais nommé Akasaka.

par Kendy Ty

Silpheed : The Lost Planet

Jeu de tir sauce 3D

Un jeu de tir qui vient nous changer du très décevant Gradius. Y a-t-il seulement encore des amateurs de ce genre de jeu en Europe ?... L'enquête suit son cours...

Comme à l'accoutumée dans ce genre de jeu, les boss sont vraiment gigantesques.

GENRE : Jeu de tir
ÉDITEUR : Virgin Interactive
DÉVELOPPEUR : Game Arts (Japon)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE en février 2001

Les jeux de tir deviennent de plus en plus rares. C'est un genre qui rencontre de moins en moins de succès auprès du public pour des raisons qui relèvent purement de la frustration. Il y a quatre ans de cela, on pouvait prendre son pied en pratiquant un bon petit soft de tir spatial. Mais avec l'évolution technologique des consoles et l'émergence de styles de jeu de plus en plus novateurs, les joueurs préfèrent désormais investir dans des titres qui proposent une durée de vie plus conséquente. En bref, tout le monde veut en avoir pour son argent. Heureusement, on peut encore trouver de nombreux « shoot them up » (dans le jargon du hardcore gamer) dans les salles d'arcade. Ils remportent d'ailleurs un franc succès, et ce, pour une autre raison : le plaisir immédiat qu'ils procurent pour dix francs. Comme quoi, l'attitude des consommateurs varie selon le type de jouissance recherché (long ou instantané). Quoi qu'il en soit, sachez que la PS2 va accueillir avec Silpheed son second soft de tir intersidéral. L'infâme Gradius n'a plus qu'à bien se tenir.

Old School

Bien que Silpheed bénéficie de toutes les dernières techniques de production, il demeure dans son fond très classique. Vous disposez de plusieurs modèles d'engins de mort ayant chacun une configuration spécifique d'armement. Comme vous devez vous en douter, le concept du titre ne va pas bien loin : vous pilotez un vaisseau et votre objectif est d'éradiquer les Aliens qui se trouvent à l'écran. À la fin des stages, il est possible de recharger son appareil en carburant ou de modifier son arsenal (laser, salve d'énergie...). La réalisation de Silpheed est en 3D et use d'excellents effets graphiques pour les explosions des ennemis. La modélisation des décors s'avère très complexe et nous offre un spectacle de grand choix digne de *La Guerre des Étoiles*. Cela dit, même si la qualité de sa production est de bonne facture, le jeu n'exploite pas encore les capacités de la PS2 en matière de graphisme. Simple mais efficace, Silpheed pourra satisfaire les adeptes du plaisir immédiat et du grand spectacle. Il ne leur reste qu'à attendre le mois de février prochain. D'ici là, bonne année, etc.

Un armement fixe

Dans Silpheed, après le classique affrontement contre le boss de fin de niveau, il est possible de changer en cours de partie son armement. Pour une fois, l'arsenal ne sera pas évolutif avec des bonus à récupérer comme dans Gradius par exemple. En fait, plus vous avancerez dans le jeu, et plus vous disposerez de nouvelles armes, que vous pourrez sélectionner durant les phases de ravitaillement.

Les nuages utilisent des effets de transparence de toute beauté.

Prenez garde aux lasers géométriques de cet ennemi.

PETIT JOUEUR DEVIENDRA GRAND

NEWS, TESTS
DOWNLOADS, SOLUCES
RETRO, INTERDITS
BOUTIQUE, CONCOURS
ENCHÈRES À 1 F
VENTE FLASH

NEWS
ENCHÈRES SPÉCIAL ABONNÉS
LA PLAY-STATION 2 EST MISE À PRIX À 1 FRANC !

www.jeuxplus.com

Le premier site communautaire et cybermarchand

par Dave Martinyuk

Gungriffon Blaze

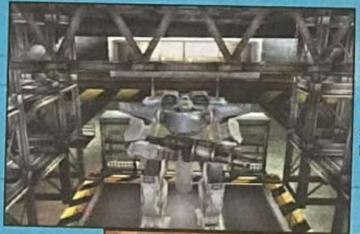
Guerriers de fer sur PS2

GENRE : Jeu de Mechas
ÉDITEUR : Virgin Interactive
DÉVELOPPEUR : Game Arts (Japon)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE en février 2001

Férus de robots et de combats, les Japonais s'en donnent à cœur joie lorsqu'ils peuvent associer les deux. Démonstration ici avec Gungriffon Blaze, qui vous invite à piloter des machines hors normes aussi lourdes et puissantes que véloces. Voilà qui tient du paradoxe…

De multiples indicateurs sur l'écran vous informent sur ce qui se passe. Au début, c'est un peu brouillon…

Les cinématiques restent de qualité mais sont peu nombreuses.


Une fois votre robot choisi et customisé, il est temps de partir sur le champ de bataille.

Une fois aux commandes de votre Mecha, le combat s'engage.

Gungriffon est un titre assez confidentiel qui, il y a bien des années déjà (en 96), a fait les beaux jours de la Saturn (Sega). Il aura connu une suite moins glorieuse, deux ans plus tard, et puis plus rien. Il faudra attendre la sortie de la PS2 pour que Game Arts, développeur peu connu mais généralement assez talentueux, nous propose un nouvel épisode de cette série pas tout à fait comme les autres. Une bonne nouvelle en soi. Le principe du jeu ne change pas. Même chose en ce qui concerne le scénario, avec ses conflits entre pays, ses différentes sortes de robots guerriers et ses affrontements sporadiques, sur différents champs de bataille. Rien de très étonnant dans le fond, le concept faisant fortement penser à celui de jeux comme Mechwarrior, sur PC. Il n'empêche, incarner un Mecha d'une dizaine de tonnes capable de cracher balles perforantes et missiles, tout en effectuant des sauts prodigieux pour planer quelques longues secondes dans les airs, procure des sensations rares.

Avec l'habitude vient le talent

Se plonger dans une partie de Gungriffon Blaze demande peu de temps. On lance le jeu, on s'agrippe à son Dual Shock, et c'est parti, on se déplace sur le champ de bataille. Devenir une véritable machine de guerre, efficace, précise et sûre de soi réclame toutefois davantage de patience. Il faut s'entraîner longuement pour maîtriser son Mecha. Ces grosses machines surarmées se déplacent de façon curieuse, et il faut jouer avec les deux sticks analogiques pour les faire évoluer parfaitement. Croyez bien que cela ne se fait pas instantanément. Les évolutions de ces géants de fer sont quelque peu contre-nature, puis deviennent réellement plaisantes lorsque les heures d'entraînement laissent place à ce qui devient une seconde nature. Question réalisation, Gungriffon Blaze ne semble en aucun cas profiter pleinement des capacités de la PS2. On peut même affirmer sans trop de crainte de se tromper que Game Arts est encore loin de maîtriser ce mastodonte de puissance, et nous propose un jeu visuellement assez dépouillé et presque décevant. Reste à voir dans quelle mesure Gungriffon Blaze se révèle prenant et agréable. Pour cela, il faudra évidemment attendre le test…

Développeur phare de Sega ?

Game Arts est un développeur à qui l'on doit d'excellents titres… sur les consoles Sega. On a parlé de *Gungriffon* sur Saturn, mais il y a aussi eu *Grandia*, un RPG de haute tenue qui connaît d'ailleurs une suite (très logiquement nommée *Grandia II*) sur Dreamcast. On notera toutefois que *Grandia* a été ensuite adapté sur PlayStation (et en français s'il vous plaît, essayez-le !) et que ce nouveau *Gungriffon*, c'est sur PS2 qu'il sort. Chacun son tour…

par Xavier Brun

ONI

Konoko, cousine de Nikita ?

Les mercenaires d'hier ne sont plus les mercenaires d'aujourd'hui. Les soldats seraient-ils une espèce en voie de disparition ? Pour le plus grand plaisir de la gent masculine, les femmes supplantent de plus en plus les hommes dans des missions dangereuses.

GENRE : Action/aventure
ÉDITEUR : Take 2 Interactive
DÉVELOPPEUR : Bungie Software (États-Unis)
SITE INTERNET : oni.bungie.com (en anglais)
DISPONIBLE fin janvier 2001

Bungie Software

Fondée en 1991 à Chicago par Alexander Seropian, la société Bungie Software est à l'origine de nombreux jeux pour Macintosh (Operation Desert Storm, Marathon et autre Myth). Jason Jones la rejoint après avoir rencontré Seropian lors d'un cours sur l'I.A. Ces deux compères qui ne se quittent plus ont commencé dans une cave en dupliquant des disquettes et en emballant leurs boîtes de jeux à la main. Depuis, les temps ont bien changé et Bungie Software vient même d'être rachetée par le géant de l'informatique - suivez mon regard - Microsoft ! La concurrence se fait de plus en plus pressante !

Une interpellation musclée digne de policiers américains.

En bon lâche qui se respecte : l'attaque dans le dos.

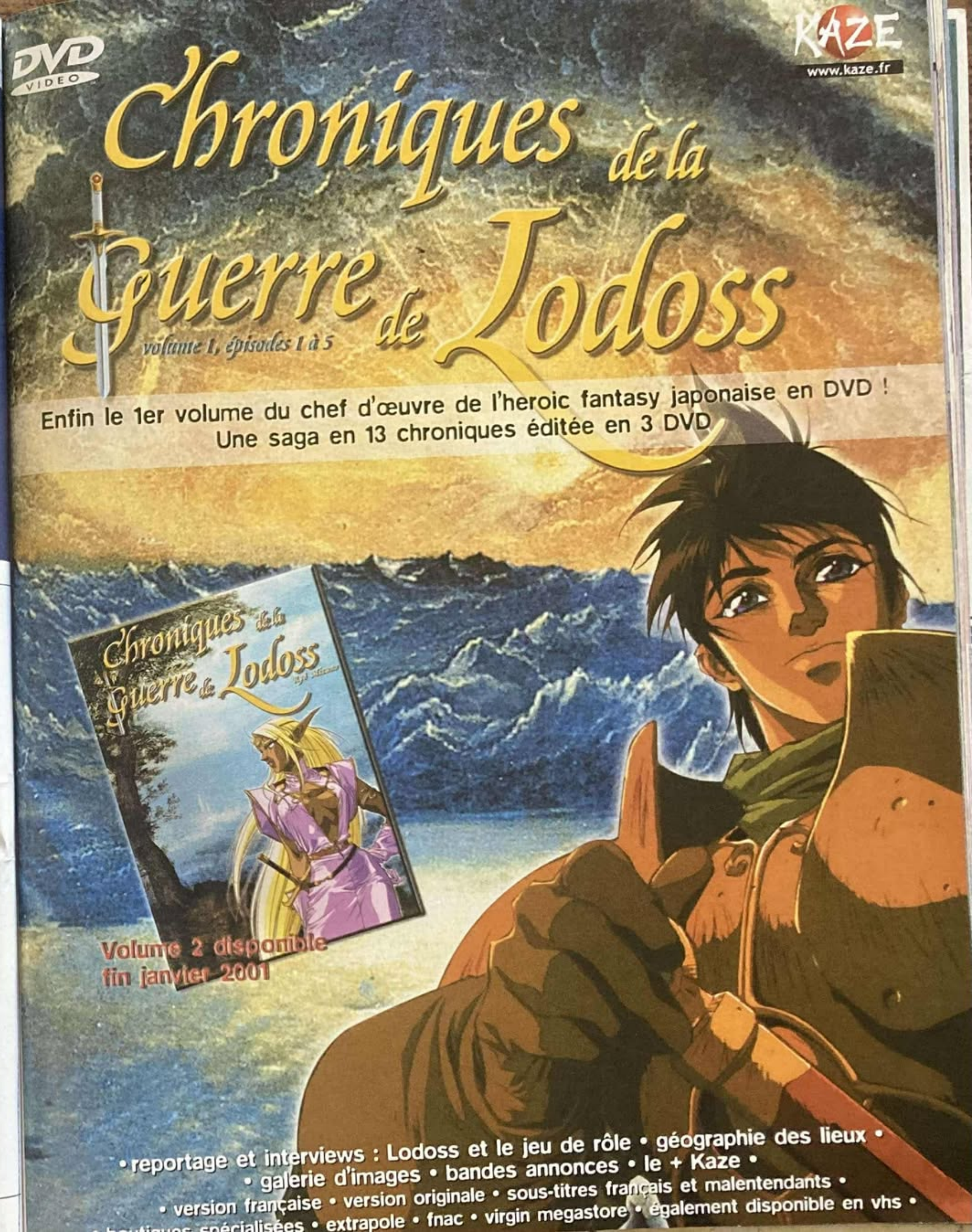
La position de la mante religieuse d'après Konoko.

Une tenue assez sexy mais pas très propre.

Depuis les débuts de la PSone, les nombreux jeux d'action nous avaient habitués à la présence de héros masculins (Duke Nukem...) tout droit sortis de la salle de musculation du coin. Mais avec l'arrivée de superbes filles aux proportions et mensurations nettement plus agréables qu'un tour de bras de 56 cm, les jeux tendent de plus en plus à mettre en scène des héroïnes. Lara Croft ou Hana (Fear Effect) font aujourd'hui place à Konoko, membre de la TCTF (Technology Crimes Task Force), une troupe d'élite de la police. Ce groupe spécial a pour unique dessein d'infiltrer et de démanteler le « Syndicat », une organisation criminelle. L'action se déroule en 2032, le monde est devenu une immense étendue où l'information grouille dans un vaste réseau mondial qui recouvre la planète. C'est sur fond d'espionnage industriel et de combats musclés que l'histoire d'ONI (ce qui signifie « démon » en japonais) va commencer.

Un faux Tomb Raider-like

Les 17 missions du jeu vont permettre à la belle Konoko, que vous incarnerez, de lutter corps et âme contre ce « Syndicat », dirigé par de grandes multinationales et qui agit dans l'ombre comme le Spectre combattu par James Bond. Cette jeune femme, en plus de ses atouts de charme, possède la particularité de maîtriser sur le bout des doigts et des pieds les arts martiaux. Pour l'instant, nous n'avons que peu d'informations sur le contenu exact d'ONI, mais d'après les développeurs, les missions enchaîneraient des phases de poursuite, de reconnaissance et de différents combats, seul ou en groupe : Full-Contact, armes blanches, armes automatiques (guns, lance-roquettes...) qu'il faudra dénicher ou subtiliser aux ennemis. L'action devrait se dérouler aussi bien en intérieur qu'en extérieur, dans des bâtiments et des cités démesurés reprenant trait pour trait l'univers de *Ghost in the Shell*, le manga de Masamune Shirow. On retrouve notamment les formes arrondies des robots et le gigantisme des environnements. Au vu des quelques photos que nous avons en notre possession, les graphismes semblent assez réussis, même si l'ensemble de cette architecture cyber reste froid et dépouillé. Le projet ONI, mis en route depuis 2 ans, est encore loin d'être abouti : certains éléments paraissent posés dans le décor, les ombres ne sont pas réalistes, et de l'aliasing pourrait bien être présent. Espérons surtout que le gameplay et l'Intelligence Artificielle des personnages seront à la hauteur, et que le moteur 3D conférera à Konoko des mouvements fluides restituant les enchaînements de coups de façon naturelle. Pour l'instant, tout n'est que supposition mais croisons les doigts pour que le résultat sache satisfaire les amateurs de manga et d'action musclée. Bungie et Take 2 Interactive nous présentent ONI comme un jeu d'action/aventure mais il pourrait bien s'agir là d'un simple beat'em all déguisé. Nous attendons la première version jouable avec impatience pour vous en dire davantage.



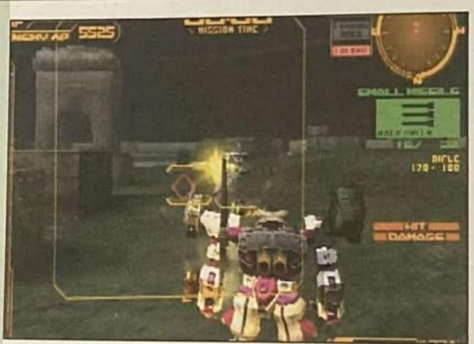
par Édouard Duchamp

GENRE : Jeu de Mechas
ÉDITEUR : Infogrames
DÉVELOPPEUR : From Software (Japon)
SITE INTERNET : www.infogrames.fr
DISPONIBLE en février 2001

Armored Core 2

La guerre des robots sur PS2

Le fantasme japonais du robot géant qui esquive les missiles ennemis avec une agilité qui ne laisse pas supposer ses 5 000 tonnes prend forme une fois de plus sur PS2, grâce à Armored Core 2, plus rapide et bien entendu plus beau que ce que nous avons déjà connu.



Il est possible de choisir le nombre d'indications données à l'écran ainsi que leur complexité.

Le mode qui permet de créer son propre robot se révèle clair et agréable.

Les effets climatiques tels que le brouillard ou la pluie sont de la partie.

Les esquives sur les côtés sont la clé du succès dans certains combats avec des ennemis intelligents ou plus rapides que vous.

Dans le monde futuriste d'Armored Core 2, on ne plaisante pas avec la robotique. À cette époque, le petit Aibo (de Sony) fait figure de jouet nord-coréen vendu par des jeunes désœuvrés sur deux planches dans le métro. Désormais, on ne parle que de robots géants ultra-perfectionnés, capables de tenir tête à des armées entières. Bien entendu, ces factions adverses se sont mises, elles aussi, à acquérir des robots. Et le génie militaire faisant le reste, toutes les armées du monde se sont retrouvées à posséder des robots de combat. Aujourd'hui, le personnage que vous incarnez est bien décidé à utiliser ses talents de pilote de robots. Mais pour bien gagner sa vie, devenir un soldat de base n'est pas vraiment le plus gratifiant. Voici donc notre héros devenu mercenaire. Cela signifie que l'on vous confiera diverses missions, et que vous serez rémunéré en fonction de vos résultats. Et avec cet argent, que ferez-vous ? Eh bien comme tout bon capitaliste guerrier, vous réinvestirez dans de nouveaux équipements pour pouvoir remplir de plus en plus de missions, et ainsi gagner de plus en plus d'argent. La boucle est bouclée. La course à l'armement justifiera aussi très souvent le choix des missions à remplir, certaines étant mieux rémunérées que d'autres. Toute une philosophie…

Savoir gérer son argent

Lorsque vous serez abattu en mission, vous ne mourrez pas. Cependant, votre office des chasseurs de primes vous récupérera et déduira de votre compte en banque les dégâts causés à votre robot. Il sera donc possible de continuer à jouer à l'infini, mais à découvert. Cela signifie qu'il faudra serrer la ceinture sur les stocks d'armement ! L'un des atouts de ce titre : son côté non-linéaire. En effet, le joueur peut choisir les missions qu'il désire remplir. Les objectifs sont variés et il faudra savoir jauger la difficulté de l'objectif au regard des capacités de son robot avant de s'engager. Techniquement, Armored Core 2 fut l'un des premiers jeux à faire la démonstration de la puissance graphique de la PlayStation 2 au Japon, grâce à des effets de reflet sur les surfaces métalliques du robot. Original et clairement orienté vers les fans d'action, Armored Core 2 attirera toute notre attention lors du test, en février prochain…

La guerre des robots sur PlayStation 2

Difficile pour le fan de robots japonais de s'y retrouver sur PlayStation 2. Au pays de Mishima, justement, en moins de trois mois, trois jeux quasi-identiques, dédiés aux Mechas sont sortis. On retrouve donc dans ce genre le pitoyable *G-Saviour* qui, vraisemblablement, ne sortira jamais chez nous, et l'assez décevant *GunGriffon Blaze*, dont nous vous parlons dans ce numéro. Par son côté dynamique et accrocheur, *Armored Core 2* s'annonce comme le meilleur du genre.

par Grégory Szriftigiser

Summoner
Le destin de l'invocateur

Les tentatives pour créer un jeu de rôle mêlant conception occidentale et orientale ont toujours échoué. Summoner se veut être le premier à réussir… Voyons les avantages dont il dispose !

Le système de combat prend en compte la provenance de l'attaque. Des bonus sont accordés aux attaques survenant de dos ou de haut.

GENRE : RPG
ÉDITEUR : THQ
DÉVELOPPEUR : Volition (États-Unis)
SITE INTERNET : www.volition-inc.com (en anglais)
DISPONIBLE en avril 2001

Joseph est né avec la marque. Sur la main droite, en forme de griffe stylisée, le signe de l'invocateur. Lorsqu'il était encore tout gosse, son village fut attaqué. Voulant le sauver, il utilisa un don qu'il ne maîtrisait pas encore totalement, invoquant un démon qui certes tua les assiégeants, mais massacra aussi tous les habitants de la bourgade ou presque… Quelques années plus tard, Joseph devient l'objet des convoitises les plus obscures. C'est là que Summoner commence. Devenu un jeune homme, vous, Joseph, devrez retrouver votre mentor, Yago. Lui seul semble à même de « poursuivre votre formation », ce sera donc votre Yoda à vous. La quête qui s'en suit reprend les trames classiques du genre : un grand méchant hissé sur le trône d'un empire par félonie, qui déclare la guerre à qui n'en veut, une prophétie dont le héros se révèle bien entendu être l'objet, bref, du vu et du revu mais… il y a un mais.

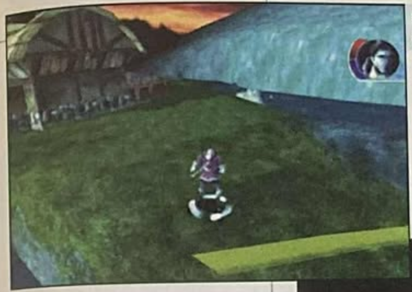
Un background trop riche ?

Pour ceux qui ont eu la chance de jouer à Final Fantasy Tactics (PSone version japonaise ou américaine), le rapprochement sera facile. Car tout comme Summoner, FFT entraînait le joueur dans un background bien complexe, l'obligeant à s'accrocher dès le début pour parvenir à la fin de l'histoire. Ici, on se trouve un peu dans le même cas de figure : noms barbares, histoires, mythes et chronologies précises, personnages importants à la dizaine, religions, races diverses et rapports bien travaillés entre tous ces ensembles rendent le monde de Summoner passionnant pour ceux qui auront le courage de prendre des notes. Les concepteurs du jeu ont développé leur univers à fond, et si le scénario reste classique, son monde l'est moins. Il en va de même pour les personnages qui se joindront à votre quête : loin des clichés psychologiques habituels, ils ne seront pas forcément les meilleurs amis du héros et ne le rejoindront pas forcément avec plaisir. Jekhar, par exemple, rare rescapé du massacre engendré par l'invocation du Démon, lui en veut à mort et ne ralliera le groupe que sous les ordres de son Roi. Il faudra donc savoir gérer un minimum les relations au sein du groupe, car vous voilà prévenu, aucun membre ne vous est acquis : les développeurs comptent sur la motivation de chacun pour suivre !

Un gros mélange

Pour ce qui est du gameplay, Summoner a pioché à droite et à gauche, en haut et en bas. On y trouve pêle-mêle du Baldur's Gate, jeu PC mythique (les sous-quêtes par wagon, les persos), du Final Fantasy (la carte du monde et les rencontres aléatoires), du Vagrant Story (les combats semi-temps réel et les Chain combos), du Fallout, autre titre majeur de la ludothèque PC (les personnages dont les paroles s'affichent à l'écran quand on s'en approche)… Les protagonistes montent par niveau, obtenant des points de compétences à répartir. Ces dernières sont différentes selon les personnages : Joseph sera le seul à posséder « invoquer », par exemple ; Jece, la voleuse, pourra, quant à elle; se cacher et crocheter les serrures. Côté magie, les écoles de sortilèges (lumière, ténèbres, foudre, feu, soins, etc.) sont gérées comme des compétences, les sorts étant obtenus en fonction du niveau dans ces dernières. On retrouve ensuite l'équipement, classique, comprenant ses batteries d'épées, de masses, d'armures, d'arcs et autres anneaux ou bottes. Pour le reste, la PS2 fait la différence : des environnements énormes, des personnages partout dans les rues, des effets visuels parfois bien sympas, bref, de quoi faire de Summoner un bon petit jeu. Techniquement, on lui devine quelques lacunes côté fluidité du moteur et richesse des textures. Cela dit, l'ensemble du jeu semble bénéficier d'anti-aliasing, procédé de lissage gourmand en ressources.

À première vue, après quelques dizaines d'heures passées sur la version américaine du jeu, Summoner paraît remporter son pari : être un RPG mêlant différents genres avec un certain brio. Le DVD promet de longues heures de jeu, et la réalisation de Summoner tire agréablement parti de la console. La richesse de ce monde se révèle en tout cas attirante, reste à juger plus exactement du scénario, de ses rebondissements et du reste du jeu, tout simplement.

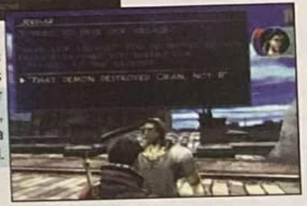


La ligne jaune signale le changement de zone et donc un loading.

Summoner est un mélange de diverses tendances du jeu de rôle

Rencontre avec une autre race, très ancienne… comme toujours dans le médiéval fantastique !

Les Chains, récupérées de Vagrant Story, fonctionnent toujours de la même façon.



Première rencontre avec Jekhar, qui n'hésite pas à montrer sa rancœur à l'égard de Joseph, qu'il accompagnera pourtant plus tard.

Certaines architectures valent vraiment le détour.

L'art de l'invocation

Joseph, pour révéler et maîtriser son don d'invocateur, devra acquérir tout d'abord de l'expérience, mais aussi des anneaux magiques, qui lui permettront d'apprendre à invoquer différents types de créatures. Ces anneaux gagneront en puissance à mesure qu'il franchira les niveaux. L'art de l'invocation permet ni plus ni moins d'ajouter un serviteur magique, puissant et obéissant au groupe. Par contre, si Joseph vient à tomber inconscient au cours d'un combat, sa créature ne sera plus sous contrôle et attaquera tout ce qui lui passera sous les griffes !

Les effets spéciaux lors de l'arrivée des créatures sont très réussis.

Les invocations sont assez nombreuses et variées. Ici, le Minotaure.

Certaine invocations, un peu spéciales, ne feront qu'une action d'éclat avant de repartir, comme les dragons. Elles ne sont pas contrôlables.

Les créatures disposent de leurs propres capacités et peuvent être incarnées comme n'importe quel personnage : ici, un mur de feu de l'élémentaire des ténèbres.

par Julien Chièze

Shadow of Memories

Au cœur du mystère

Pris dans les flammes, vous n'aurez comme seule alternative que de remonter le temps afin de comprendre les raisons d'un tel sinistre.

Visage de porcelaine et regard aussi envoûtant qu'énigmatique, Margarete possède une personnalité assez torturée.

À tâtons, vous vous étiez laissé happer par un oppressant mystère. Les ombres se mêlaient, tandis que la vérité s'estompait. Mort, puis ressuscité, vous meniez aux côtés d'Eike vos premières investigations. Mais dans ce tourbillon d'informations, Shadow of Memories avait encore tellement à révéler…

GENRE : Aventure
ÉDITEUR : Konami
DÉVELOPPEUR : KCET (Japon)
SITE INTERNET : www.kcetokyo.com/som/top/index.html (en japonais)
DISPONIBLE en mars 2001 (au Japon)

Des expressions du visage saisissantes, à l'image de l'effroi qui se lit dans les yeux de Miriam Brum probablement confrontée à son assassin.

Grâce à un pointilleux travail de documentation, les environnements restituent bien l'architecture des différentes époques traversées.

Le mois dernier, Shadow of Memories avait commencé à nous dévoiler ses charmes. Scénario élaboré avec soin s'inspirant librement du *Faust* de Goethe et des thèses sur les voyages dans le temps avancées par H.G. Wells, ambiance graphique recherchée mettant en scène des personnages élégants aux visages terriblement expressifs, aventure dénuée de violence… oui, Shadow of Memories s'annonce bien comme un titre atypique. Peut-être, mais surtout attirant, voire envoûtant. Ainsi, afin de mieux nous imprégner de cette atmosphère si particulière, Junko Kawano, directeur du projet, a bien voulu nous accompagner tout au long de ces quelques pages pour nous livrer ses secrets de conception. Comme vous allez pouvoir vous en rendre compte, l'histoire d'Eike Kusch est encore plus tourmentée qu'il n'y paraît.

Les créateurs se livrent…

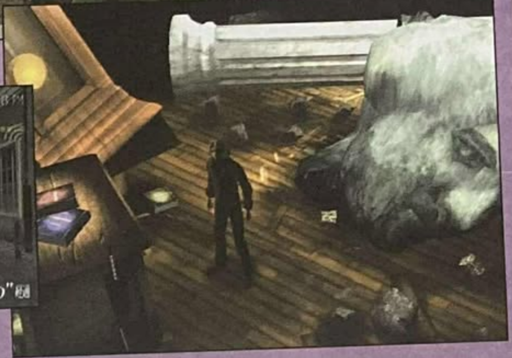
Comme nous vous l'avons annoncé précédemment, les parallèles entre Shadow of Memories et le *Faust* de Goethe paraissent multiples. Un élément sur lequel Junko Kawano se penche d'ailleurs, tout en maintenant un certain flou que nous ne pouvons qualifier que d'artistique. « Depuis le début, nous souhaitions articuler l'histoire de Shadow of Memories autour du conte de Goethe. En parallèle, pour parvenir à créer une atmosphère prenante, nous avons concentré nos efforts sur l'écriture d'un scénario aussi complexe que captivant, et sachant bien prendre en compte la dimension des voyages dans le temps. » Petit indice : en faisant particulièrement attention aux noms de certains personnages, vous pourrez percevoir les premières allusions. À ce titre, pour ceux que cela intéresse, vous trouverez pas bien loin un bref résumé de cette célèbre œuvre à laquelle nous sommes bien obligés de faire souvent référence. N'en déplaise aux bien-pensants, les jeux vidéo ne véhiculent pas tous des idées primaires.

Où il est question d'inspiration

Quoi qu'il en soit, outre la référence littéraire, afin d'obtenir une crédibilité et une homogénéité graphiques, il n'est pas étonnant de remarquer que le style de représentation employé par Shadow of Memories semble aussi s'européaniser. Une tendance que ne dément pas Kawano : « En effet, même si les personnages gardent un aspect un peu nippon, pour servir le scénario, il fallait que le jeu baigne dans une ambiance européenne. À ce titre, je me suis d'ailleurs personnellement rendu en Allemagne pour effectuer des recherches sur l'architecture de certaines localités. » Une attitude qui devrait permettre une immersion très efficace au cœur du jeu. Autre élément majeur de Shadow of Memories : les voyages dans le temps. Ainsi, même si Kawano reste assez évasif à ce sujet, certains éléments graphiques nous permettent aujourd'hui de mieux cerner le déroulement de ce type de séquence. « À des moments bien précis, le joueur aura l'occasion de traverser le temps, pour rejoindre l'une des quatre périodes proposées. Il lui faudra alors résoudre diverses énigmes dont les répercussions pourront avoir des incidences sur les époques futures. » Un discours bien langue de bois comme on les aime, mais ne perdez pas espoir. En effet, si vous inspectez bien les quelques clichés qui ornent ces pages, vous pourrez apercevoir (dans le coin droit, en haut) deux mentions. Ainsi, sans se prendre pour Paco Rabanne, vous comprendrez que si la première ligne indique le défilement du temps à l'époque de la mort de Eike (c'est-à-dire en 2000), la seconde propose quelques informations sur l'époque visitée. Je sais, cela n'est pas évident à comprendre, mais si vous prenez en compte le fait que chaque événement passé aura des répercussions sur le futur, inutile de préciser que de telles mentions s'annoncent plus que nécessaires. En outre, c'est l'utilisation d'un petit grimoire qui permettra visiblement d'ouvrir une faille dans le temps. Et là attention, car si Kawano San souligne qu'Eike ne pourra « voyager » qu'à des moments précis, pourtant, dans la version qu'il nous fut possible d'essayer à l'ECTS (salon londonien de septembre 2000), le joueur était totalement libre. Qu'en sera-t-il vraiment dans la version finale ? Difficile de se prononcer…

En éliminant purement et simplement les phases de combat, Shadow of Memories reposera essentiellement sur la recherche et votre sens de la déduction.

Après votre mort, c'est dans cette pièce qu'un personnage fantomatique vous offrira la possibilité de voyager dans le temps.



Des détails qui feront la différence

Dans Shadow of Memories, tous les détails revêtiront une importance particulière. Et sur PlayStation 2, dès qu'il est question de réalisme et d'immersion du joueur, la fameuse Emotion Engine ne se situe pas bien loin. Ainsi, « le joueur devra se montrer très attentif aux expressions du visage de ses interlocuteurs. En effet, avec un peu de perspicacité, vous pourrez réellement lire sur le visage si telle ou telle personne se révèle de confiance ou si ses attitudes trahissent une quelconque hésitation. Tous ces éléments restent assez subtils mais ce sont eux qui confèrent au jeu cette impression de vie », nous confie Kawano San avant d'évoquer son sentiment concernant les capacités de la bête de Sony. « Il s'agit, sans aucun doute possible, d'une machine extrêmement puissante. Vous pouvez vraiment faire énormément de choses grâce à elle. Toutefois, tandis que les possibilités offertes sont décuplées, notre travail en tant que développeur s'est vraiment complexifié car nous sommes

Il était une fois…

Le *Faust* de Goethe se décompose en deux parties éclairant le personnage sous des angles radicalement différents. C'est en 1808 qu'est publiée la première partie. Faust est ici présenté sous les traits d'un vieillard amer tenté par le suicide. C'est alors que l'envoyé du Diable, Méphistophélès, lui apparaît et lui propose, en échange de son âme, de lui rendre sa jeunesse et avec elle les mille plaisirs qui combleront ses sens. Faust succombe à la tentation. Âme immorale et insoumise, il séduira Marguerite (dont l'innocence, la force de l'espoir et l'assurance de la foi résonnent comme autant de contraires à Faust) puis l'abandonnera avec un enfant. Elle en mourra. Dans cette vision, Faust mérite l'Enfer, autant à cause de son pacte que pour son attitude inqualifiable. Publiée en 1831, la deuxième partie adopte un angle bien moins fataliste. Jugez plutôt. Faust est ici un savant qui se compromet avec Méphistophélès pour augmenter son savoir. Il incarne dès lors la figure du savant qui a vendu son âme au diable pour pénétrer les secrets de la nature et jouir de tous les plaisirs interdits. À l'heure du jugement où Faust doit céder son âme, Dieu le sauve de l'Enfer pour le récompenser de son abnégation. Ainsi, même s'il est actuellement encore impossible de savoir à quel point Shadow of Memories suivra les écrits de Goethe, à l'image de Faust donc, il est fort probable que certains personnages du jeu tenteront de détourner Eike de ses nobles aspirations afin de faire glisser le joueur vers la bestialité des plaisirs sensuels, les satisfactions matérielles et le plaisir du pouvoir sur les éléments temporels.

Shadow of Memories

Lorsque la vie s'évanouit
Dès les premières minutes de jeu, Eike va voir son destin basculer. Marchant tranquillement dans la rue, notre jeune héros va alors être lâchement poignardé par un inconnu. Le jeu de caméra employé pour retranscrire toute la force de cette scène est ici particulièrement bien maîtrisé. Partant d'un point de vue subjectif, avant d'alterner avec des plans serrés sur le visage d'Eike agonisant... une séquence-choc qui donne immédiatement le ton.

Happé par une faille temporelle, Eike entraîne Dana dans une époque qui n'est pas la sienne.

L'univers de Shadow of Memories s'annonce vaste mais surtout réaliste. En marge de votre enquête, tous les personnages vaquent librement à leurs occupations.

livrés à nous-mêmes et nous devons tout créer seuls. » Difficile de dompter la bête, mais au moins, les équipes de Konami ont été entièrement libres dans leurs choix aussi bien artistiques que ludiques. Ainsi, comme nous le supposions le mois dernier, il est désormais acquis que Shadow of Memories ne proposera aucune phase d'action ! Comment expliquer une telle décision ? Eh bien tout simplement parce que, comme l'exprime simplement Junko Kawano, « nous voulions avant tout solliciter le sens de l'observation du joueur, stimuler sa réflexion afin qu'il mène une véritable enquête ». Une décision qui aura probablement des répercussions sur le rythme de l'aventure et qui contribuera à différencier Shadow of Memories du prochain Silent Hill 2. À ce sujet, Kawano, visiblement très concerné, a profité de l'occasion pour préciser à quel point ces deux productions s'adresseront à des publics finalement plus différents qu'il n'y paraît. « Si quelques créateurs de Shadow of Memories ont travaillé précédemment sur Silent Hill, aujourd'hui, l'équipe de Silent Hill 2 a été en partie renouvelée. Il s'agit donc de deux équipes distinctes, aux objectifs finalement assez divergeants. Ainsi, au-delà des créateurs à proprement parler, je peux vous assurer que l'unique similitude qui existera entre ces deux projets sera qu'il s'agit de jeux d'aventure se déroulant dans des univers 3D. Cela mis à part, Shadow of Memories n'inclura aucune séquence de combat et la violence sera complètement absente. De son côté, Silent Hill 2 mise sur l'horreur, en mettant en scène des créatures abominables et en présentant des passages très cruels. Comme vous pouvez vous en rendre compte, les deux jeux prennent des directions assez opposées. » Directions opposées en termes de contenu peut-être, mais en ce qui concerne la qualité d'ensemble, nous pouvons déjà tabler sur du très grand Konami... Premier à ouvrir le bal, Shadow of Memories devra bientôt faire ses preuves. Pour le moment, le mystère plane encore, mais dans le fond, comment aurait-il pu en être autrement avec un tel titre ?

Shadow of Memories

Poignardé, Eike gît inconscient… avant qu'un mystérieux personnage ne lui offre la possibilité de ressusciter et d'entamer son enquête à travers le temps.

Un titre inspiré de l'œuvre de Goethe

Si l'aventure ne devrait pas comprendre de combats à proprement parler, les énigmes seront quant à elles nombreuses.

Grâce à sa prétendue clairvoyance, le diseur de bonne aventure devrait pouvoir vous aiguiller au cours de votre quête du savoir.

Eike et ses douze apôtres…

Shadow of Memories comportera de nombreux intervenants dont certains disposeront d'un suivi scénaristique tout particulier. Intéressant ainsi de remarquer qu'autour d'Eike, douze autres personnages principaux viendront graviter. Douze, un chiffre nullement innocent et gorgé de sens aussi bien temporel que biblique. Si vous ajoutez à cela la présence d'Eike, il faudra donc composer avec treize personnages. Une fois de plus, un chiffre qui donne à réfléchir…

Eike Kusch

Personnage principal de l'aventure, Eike est sauvagement poignardé alors que l'intrigue ne fait que débuter. Jeune homme d'une vingtaine d'années, il possède une personnalité assez trouble. Que lui réserve son futur ? Quels mystères entachent son passé ? Autant de questions que vous vous devrez de résoudreà ses côtés grâce à d'étonnants voyages temporels.

Eckart Brum

Époque : 2000
En tant que directeur d'un musée d'art présentant des peintures et autres photographies d'artistes de la ville, Eckart a très bien connu Eike, avant de subitement se montrer complètement indifférent envers lui. Étrange comportement.

Dana

Époque : 2000
Barmaid dans le café où Eike se réveillera la première fois après sa mort, Dana est une jeune orpheline un peu déboussolée. Travaillant dur pour oublier son chagrin, elle se présente comme une fille peu engagée, mais pas aussi fragile qu'elle veut le laisser croire.

Le diseur de bonne aventure

Époque : 2000
Personnage mystique qui, dans le présent, pourra aiguiller les pas d'Eike en lui dévoilant la prophétie de sa destinée.

Margarete Wagner

Époque : Moyen Âge
Fille du vieil alchimiste Wolfgang, Margarete respire la vie et semble particulièrement attirée par les situations extravagantes. Malheureusement pour elle, sa vie reste très chargée par les tâches ménagères, lui interdisant de pouvoir s'épanouir comme elle le désirerait.

Oleg Franssen

Époque : 1980
Célèbre producteur de film, Oleg a toujours semblé apprécier Eike. À son contact, il se sent très inspiré, au point de lui révéler quelques secrets….

Alfred Brum

Époque : 1902
Alfred n'est autre qu'un des ancêtres d'Eckart qui a vécu au même endroit il y a de ça plus de 100 ans.

Wolfgang Wagner

Époque : 1580
Herboriste au Moyen Âge, Wolfgang avait construit son laboratoire au sous-sol de sa maison. Dans cet antre méconnu, il se prêtait à quelques expériences d'alchimie visant à transformer le plomb en or. Malheureusement, lorsque Helena, sa femme, présenta les premiers symptômes de sa terrible maladie, il dut se lancer dans des recherches d'un tout autre ordre. Une quête qu'il ne put mener à terme, Helena le quittant à jamais alors qu'il était sur le point de réussir. Dès lors, Wolfgang perdit toute joie de vivre et réorienta ses recherches dans des directions inconnues…

Sibylla Brum

Époque : 1902
Fille d'Alfred, Sibylla est une fillette précoce et assez indépendante. Sa force de caractère très affirmée pour son jeune âge la rendra vite attachante. Au cours de votre enquête, n'oubliez jamais que la vérité sort souvent de la bouche des enfants, surtout lorsqu'ils sont aussi pertinents que Sibylla.

Helena Wagner

Époque : 1580
Très fragile, Helena était déjà presque aveugle lorsqu'Eike fit sa connaissance pour la première fois. Sa mort plongea sa famille dans le désespoir.

Miriam Brum

Époque : 1980
Femme d'Eckart, Miriam était restée très secrète sur ses activités avant d'être abattue dans la rue par un inconnu. Triste destin qui pourra, qui sait, être infléchi…

Hugo Wagner

Époque : 1580
Cadet de la famille Wagner, Hugo a toujours été très préoccupé par la maladie de sa mère, tout en restant admiratif des efforts fournis par son père pour lui trouver un remède. Sa vie fut marquée par la souffrance de ses parents. Un garçonnet très renfermé.

Homunculus

Époque : Intemporel
Personnage très mystérieux, ce psalmiste s'est lui même baptisé Homunculus (signifiant « Embryon ») pour se décrire comme une masse encore informe, manquant de structure (un autre parallèle intéressant avec la tradition de l'alchimie et avec un des aspects les plus mystérieux du *Faust* de Goethe). Cet homme aidera toutefois Eike à ne pas mourir… Une entité bien énigmatique.

MAD CATZ™

COMPATIBLE
PLAYSTATION 2™

MANETTES ANALOGIQUES VIBRANTES

Avec ses 2 moteurs de vibration, ses touches programmables, son grip anti-dérapant, cette manette vous offre une excellente qualité de jeu .

TELECOMMANDE UNIVERSELLE

Commandez en un seul geste votre téléviseur, votre magnétoscope et le lecteur DVD de votre PlayStation 2™ .

DVD VIDEO

PlayStation 2 est une marque déposée par SONY

bigben interactive distributeur officiel des accessoires Mad Catz.

Bigben INTERACTIVE

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

par Édouard Duchamp

Alors que le film *Donjons & Dragons* arrive prochainement en salle, les éditeurs exploitent le filon Gary Gygax (créateur du jeu de plateau) avec des titres qui ne cherchent pas l'inspiration bien loin.

Eternal Ring

Un jeu de rôle mâtiné de Quake

GENRE : Action/RPG
ÉDITEUR : Infogrames
DÉVELOPPEUR : From Software (Japon)
SITE INTERNET : www.infogrames.fr
DISPONIBLE mi-janvier

Le jeu propose parfois quelques scènes en images de synthèse qui illustrent les propos tenus par le scénario.

Voilà que votre bon roi fait un caprice ! Cette fois-ci encore, que va-t-il bien vous demander ? Une pantoufle de vair pour une fille qu'il aurait croisé lors d'une garden party ? Bien plus dangereux pour votre vie ! Cette fois-ci, vous, Kain Morgan, allez devoir jouer les cartographes aventuriers. La mission consiste donc à aller explorer un lieu mystérieux pour revenir ensuite avec un maximum d'informations. Ce lieu, c'est tout simplement une île du bout du monde. Son nom ? L'île du non-retour, un endroit d'où, comme son nom l'indique, on ne revient jamais. On se demandera au passage si le gars qui a écrit le scénario a été payé, auquel cas, il y a peut-être arnaque. Enfin, poursuivons... Cette terre mystérieuse, véritable zone de non-droit monarchique, excite la curiosité de votre souverain. Et étant donné que vous êtes toujours prêt à rendre service, c'est désormais à bord d'un petit bateau que vous voguez vers ce lieu ténébreux dont vous ne savez encore rien.

Lors des scènes importantes, les graphismes changent afin d'accentuer l'intensité dramatique.

Des anneaux magiques

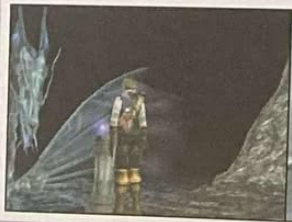
Le principe d'Eternal Ring est assez simple. Un soft d'exploration en 3D, en vue subjective, avec des éléments de jeu de rôle. Concrètement, ça donne quoi ? Au cours de votre aventure, vous allez affronter un grand nombre de créatures différentes et chacune d'elles vous rapportera des objets ou des points d'expérience. Ces points vous permettront d'améliorer vos caractéristiques, d'augmenter vos points de vie ainsi que votre puissance en général. Mais comme le titre du jeu l'indique aux anglophones et aux malins, on trouvera aussi, sur cette île, une bonne tripotée d'anneaux. Ces derniers, possédant chacun des propriétés magiques, et comptés au nombre de 100, allouent à leur porteur des capacités différentes. Kain pourra donc posséder des anneaux de résistance au feu, des anneaux pour lancer de la glace, des anneaux de force, et autres gadgets magiques que les joueurs de Donjons & Dragons visualiseront aisément. Au niveau de la réalisation technique, Eternal Ring fait clairement partie des premiers titres sortis au Japon. Comprenez par là que vous ne serez pas ébloui outre mesure par des effets incroyables et que la réalisation globale sent la précipitation (être là au moment de la sortie de la machine). Bref, seuls les amateurs de Donjons & Dragons sauront peut-être apprécier ce titre ?

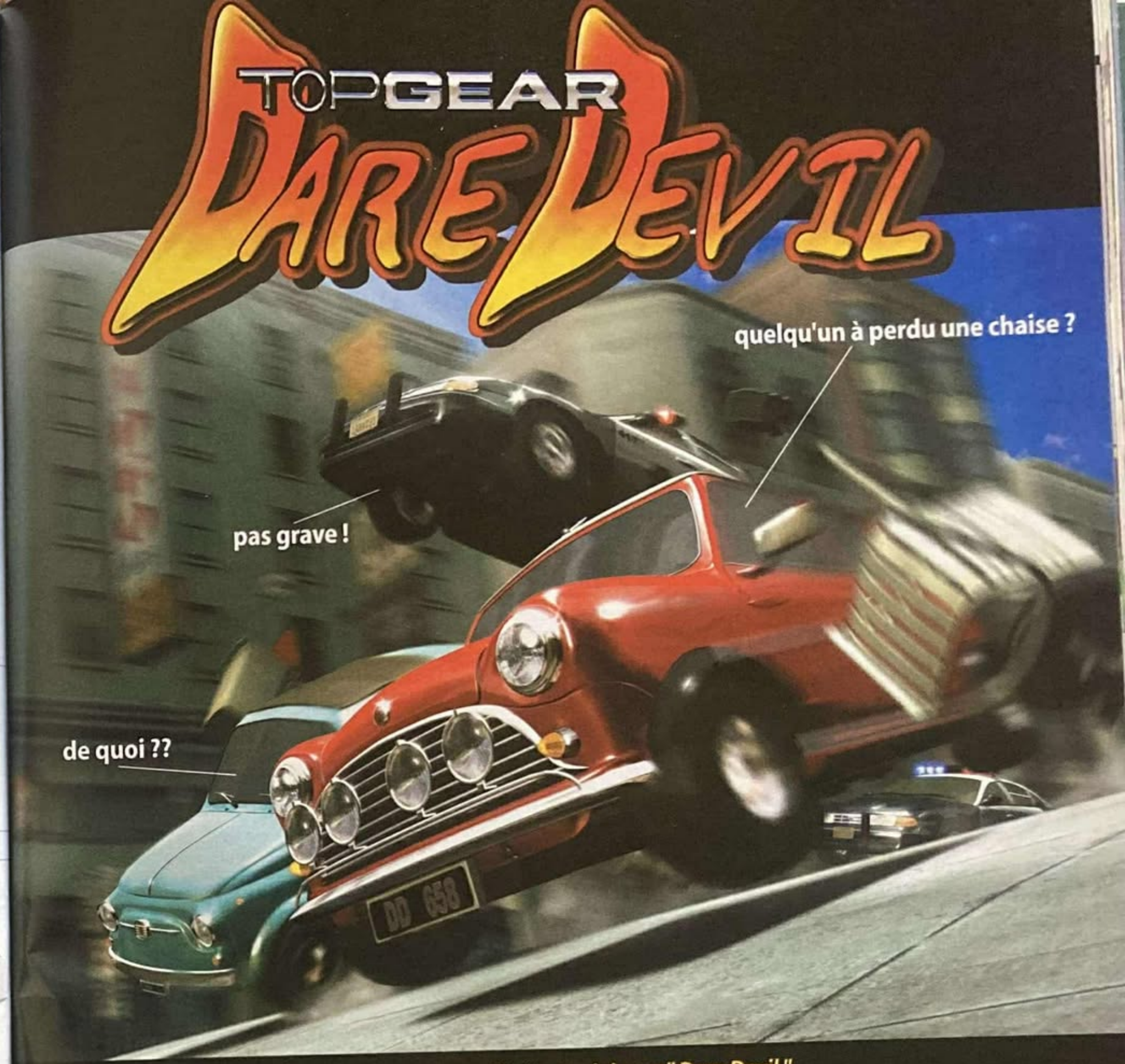
Voilà un antipathique paysan qui ne vous apprendra pas grand-chose.

La version française devrait proposer des textes dans la langue de Molière.

Donjons & donjons

From Software est assez connu au Japon pour avoir commercialisé le fameux *King's Field*, qui a connu trois volets sur PSone, et qui, dans son principe, se rapprochait étrangement d'*Eternal Ring*. On notera d'ailleurs qu'un quatrième opus à la série des *King's Field* est prévu sur PlayStation 2. La seule différence notable entre les deux titres vient surtout du côté nettement plus rôle de *King's Field*. Il devrait être disponible au Japon au mois de janvier 2001.





Prenez le volant de votre voiture préférée et rejoignez " Dare Devil ", le club très secret des dingues de la course en ville !

- 4 capitales et 27 niveaux à découvrir
- 10 voitures + 2 cachées
- Un trafic de plus de 75 voitures différentes
- Mode 2 joueurs : Check Points Mode et Bomb Tag Mode

"On se prend vite au jeu et l'ensemble est magnifique"
"Tout le monde en est resté bouche bée!"
PlayStation 2 Magazine

Ubi Soft KEMCO PlayStation 2

" © 2000 KEMCO/Papaya. " " et PlayStation sont des marques déposées de Sony Corporation Inc.

par Édouard Duchamp & Dave Martinyuk

PlayStation 2

L'arrivée en fanfare…

La sortie de la PS2 a fait figure d'événement. La presse s'en est bien sûr fait l'écho, ainsi que certains sites Internet. La soirée de lancement au Virgin aura été explosive sans toutefois être significative. Cela n'aura pas empêché les quelque 70 000 machines disponibles lors du lancement de trouver acquéreur !

Rappelons les faits. La console sort en France le 24 novembre dernier. Pour fêter l'événement, certains magasins de la chaîne Score Games ainsi que le Virgin Megastore, sur les Champs-Élysées décident d'ouvrir leurs portes exceptionnellement à minuit, afin de vendre un petit nombre de consoles aux plus impatients. On commence déjà à en entendre parler le matin même, à savoir le 23 novembre, sur quelques radios très tendance. « Et surtout, n'oubliez pas que les chanceux de parisiens pourront aller dégoter la PlayStation 2 ce soir à minuit au Virgin, une soirée d'enfer les attend ! » Nous voilà donc tous devant le Virgin Megastore, vers 23 heures. Le grand étendard « PS2 » est là, et accueille des visiteurs pour l'instant peu nombreux.

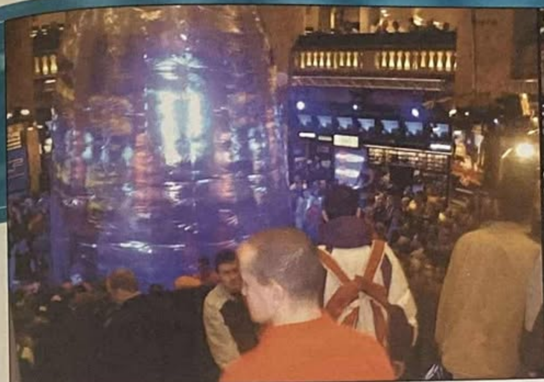
Une soirée mouvementée, sur-médiatisée

À l'intérieur, un grand dôme à la forme évocatrice, tout en argent, se dresse en plein centre de la cathédrale de la culture multimédia. Et tout autour, un cordon de sécurité tente d'empêcher les curieux, de plus en plus nombreux (plusieurs centaines), de s'approcher de l'autel du plaisir. Arrive bientôt minuit, l'heure fatidique… La bousculade commence, les cartons volent au-dessus des têtes. C'est la fièvre de la pénurie, tous redoutant de ne pas avoir leur PS2. Les consoles s'arrachent… Au second étage, on ouvre un autre point de vente, mais les chariots transportant les machines jusqu'au comptoir n'arriveront pas intact. On se « sert », on bouscule les vendeurs. En un quart d'heure tout est vendu. Les rideaux métalliques du Virgin se ferment. Fin de l'épisode Virgin qui fera l'actualité de toute la presse et de toutes les télévisions dès le lendemain. L'occasion d'entendre tout et n'importe quoi sur le sujet. La PS2 en tout cas est arrivée, et les 70 000 machines trouveront acquéreur dans la journée du 24 novembre. Les prochaines consoles arriveront alors au fur et à mesure afin de satisfaire toutes les demandes.

Une soirée critiquée

La veille de la sortie de la PS2, les quotidiens titraient de façon assez neutre « PlayStation 2 relance la guerre des consoles » (*France-Soir*), « PlayStation, le retour » (*Libération*) ou encore « La folie des jeux vidéo» (*Télérama*). Après la sortie de la PS2, le 24 novembre donc, les commentaires y sont évidemment allés bon train. C'est ainsi que l'on a pu lire un article intitulé « PlayStation 2 : opération émeute réussie » dans *Libération*, ou encore « Les premières PlayStation 2 ont provoqué l'émeute programmée » dans *Les Echos*. Du côté du Net, on trouve un lapidaire « Sony/Virgin Megastore : la honte ! » sur le site d'Overgame et un plus ironique « La France célèbre dans le monde entier (on s'en serait passé, cette fois-ci !) » sur celui de Micromania. Il y a tout de même des intitulés plus nuancés, comme celui de Le Monde Interactif avec son « Ruée vers la PlayStation 2 » qui ne prend pas parti. À la base, c'est une dépêche assez « sensationnaliste » de l'AFP-Reuters qui, en étant reprise par les médias, aura tout de même pas mal mis le feu aux poudres… De plus, en ce qui concerne spécifiquement la soirée Megastore, c'est le Virgin, et pas Sony, qui était responsable de la sécurité. Faut-il donc blâmer l'organisation en elle-même ou les personnes présentes (certains étant clairement des agitateurs) qui n'ont visiblement pas su se discipliner ? Sans doute un peu les deux.
On constate sans surprise que les articles, dans leur ensemble, se révèlent assez peu flatteurs, et tancent vertement la pratique d'« effet de manque » que l'on dit adoptée par Sony (ou, pour le moins, le résultat qui en découle, voir notre édito à ce propos). Morceaux choisis : « Le 24 novembre, elle sera à tous mais tous ne l'auront pas.» Jeudi soir, au Virgin Megastore des Champs-Élysées à Paris, tout le monde avait bien inscrit dans son cerveau la formule publicitaire de Sony. D'ailleurs, il valait mieux le laisser à la maison, son cerveau, au risque d'être pris d'une furieuse envie de prendre le large ou de distribuer des gifles » (*Libération*). Même son de cloche du côté d'Overgame : « En préméditant une ruée sauvage de la foule vers l'objet de sa convoitise, Sony vient d'offrir aux médias et donc aux yeux du monde, l'occasion de se repaître d'un spectacle que l'on aurait préféré ne jamais voir dans le monde ludique des jeux. » Chacun jugera en son âme et conscience.

Les PS2 attendent la foule, dans cet antre du plaisir.



La cloche argentée sous laquelle se cachent les PS2 possède un design pour le moins particulier.

Cette photo montre à quel point l'ambiance était chaude au Virgin Megastore. Hallucinant !

Il y en aura pour tout le monde (normalement)

La sortie de la PS2 a fait sensation partout dans le monde. Au Japon et aux États-Unis, on a vu des milliers de personnes faire la queue pendant des heures pour récupérer l'objet de leur désir. On sait depuis le début que Sony a du mal à commercialiser un nombre suffisant de PS2, par rapport à la demande des consommateurs. Ce n'est plus un secret pour personne, même si la cadence de production s'est accélérée pour atteindre un rythme désormais acceptable (rappelons que Sony a tout de même dépensé plus de 18 milliards de francs pour la construction d'une usine permettant d'accélérer le rythme de production). Il n'empêche, les fêtes de fin d'année sont là et la demande se fait évidemment de plus en plus forte. Il faut dire qu'avec 70 000 consoles débarquées sur le territoire français (dont 50 000 déjà réservées !) on pouvait s'attendre à ce que tout le monde ne réussisse pas à se procurer la machine de leurs rêves le premier jour. Dans le courant du mois de décembre, deux nouveaux arrivages devraient cependant calmer les ardeurs, et c'est d'abord 25 000 consoles (le 2 décembre) puis 45 000 autres (le 20) qui vont débarquer dans notre beau pays. Tout cela pour un total de 140 000 PS2 en un mois. C'est trois fois plus que lors de la sortie de la PlayStation, cinq ans auparavant. Mais il faut dire qu'à l'époque, il n'y avait pas tout cet effet de « hype » (comprendre : ce battage médiatique) qui sert de moteur à la commercialisation des machines aujourd'hui… D'ici à fin mars 2001, Sony prévoit d'ailleurs de commercialiser 400 000 PS2 en France. Un chiffre assez énorme qui devrait permettre de satisfaire, on l'espère, le plus grand nombre. Au final, en ce qui concerne la sortie de la PS2 en France et le battage médiatique plus ou moins négatif qui en a découlé, Sony se défend de toute volonté de sensationnalisme. Sachant que 70 % environ de son chiffre d'affaires se réalise sur les mois de novembre et décembre, on imagine que la recherche de mauvaise publicité serait, à cette période de l'année, un bien piètre calcul…

Une bonne question en couverture du Parisien…

Les enchères : qui dit mieux ?

Qui dit rareté dit prix qui flambe. C'est une loi du marché et nombreux sont ceux qui en profitent. On a vu cela avec certaines boutiques d'import, dès la sortie de la PS2 au Japon, en mars. Les sites d'enchères sur le Net se font également l'écho de cette tendance, avec, lors de la sortie de la PS2 aux États-Unis, des offres allant parfois jusqu'à plusieurs milliers de dollars (offres qui se sont largement calmées depuis) ! En France, sur iBazar, on peut trouver des mises aux enchères de PS2 à 6 990 francs. Plus de deux fois le prix normal de la console ! On espère qu'à ce prix-là personne ne sera assez impatient pour entériner un deal aussi surréaliste…

LE PC JOYSTICK, NE JOUEZ PAS SANS LUI !

PC joystick

CONTINENTAL EDISON

Comme chaque année, la rédaction de Joystick s'est associée à un partenaire pour vous proposer un PC de jeux au meilleur rapport qualité-prix. Fabriqué par Continental Edison sous l'œil vigilant de Doc Caféine, le PC Joystick cuvée 2000 est une machine bien équilibrée, évolutive, disposant de toute la puissance nécessaire sous le capot. Un processeur AMD Duron (de loin le meilleur rapport puissance/prix de Noël), une GeForce 2MX (incontournable) et un disque dur ultra-rapide en font une bête de 3D. Testés à la rédaction, les jeux les plus costauds du moment passent haut la main. Ajoutez-y tous les éléments que vous êtes habitué à attendre d'un bon PC, nappez d'une palanquée de hits récents sélectionnés par Joy et d'un ensemble de logiciels utilitaires « made in Continental Edison » de très bonne facture. Le cadeau de Noël idéal ?

Configuration du PC Joystick Continental Edison

● SYSTÈME

- Boîtier Micro ATX
- Processeur AMD Duron-700 MHz
- Carte mère MSI, MS-6340, chipset VIA KT133 VT8363, Socket A, bus 100/133 MHz
- Nbre de slots total : 2 PCI, 1 AGP 4X
- Nbre de slots libres : 1 PCI
- Nbre de ports : 1 parallèle, 2 série, 2 USB, 2 support DIMM
- Mémoire 128 Mo SDRAM PC 100, extensible à 1 Go
- Disque Dur SEAGATE 20 Go UDMA, 7 200 tours
- Lecteur Disquettes 3,5'' (1,44 Mo)
- Souris Microsoft avec molette à défilement Internet
- Clavier Microsoft Internet Keyboard avec touches programmables

● AFFICHAGE

- Écran 17'' – 0,28
- Carte vidéo 3D AGP, NVIDIA MX2 GEFORCE, 32 Mo, sortie TV

● MULTIMÉDIA

- Lecteur DVD-ROM 12 vitesses
- Carte son On board Crétive CT5880, Effet audio 3D, Direct Sound, Full Duplex
- HP CE 728, 2 x 13 Watts

● COMMUNICATION

- Modem 56 600 bauds, K56Flex, V90

● LOGICIELS

- Système d'exploitation Windows Millénium Edition Offre logiciel works 2000
- Autres : Power DVD, Winphone 2000 et Easy CD Creator
- Trousse de secours : SecondChance, Red Hand, TurboZip 3.0, Antivirus AVP avec mise à jour 1 an gratuit.
- Pack Jeux Joystick
- RÉFÉRENCE : Modèle AKTEON V 7024

AMD Duron Processor

© AMD, the Logo, AMD, AMD Duron and combination Thereof are trademark of Advanced Micro Devices Inc.

La trousse de secours

La trousse de secours Continental Edison comprend quatre logiciels en version complète. TurboZip permet de manipuler facilement les fichiers compressés. AVP est un des meilleurs anti-virus du marché (livré avec un an d'abonnement pour les updates) et Second Chance s'occupe de sauvegarder les données importantes du système pour vous permettre de revenir en arrière en cas de mauvaise manipulation (désinstallation d'une application critique, etc.). Enfin, RedHand est un utilitaire permettant de sécuriser l'accès à votre PC.

5 grands jeux Electronic Arts

NEED FOR SPEED PORSCHE 2000

© 2000 Electronic Arts Inc. Tous droits réservés. Porsche est une marque déposée de Dr.Ing. h.c.F Porsche AG.

DARKSTONE

SUPERBIKE 2000

« Superbike 2000 » (le « jeu ») est édité sous licence officielle de SBK Superbike International Ltd

© 1999 Electronic Arts Inc. Produit sous licence officielle de la FIFA. © 1997 FIFA TM

FIFA 2000

© 1999 Delphine Software International. Tous droits réservés.

© 1999 Electronic Arts Inc. Tous droits réservés.

THEME PARK WORLD

9990 F TTC*

En vente en exclusivité dans les magasins**

Carrefour

*Prix emporté valable jusqu'au 31.12.2000 dans les magasins Carrefour hors D.O.M. T.O.M.

**Liste des magasins Carrefour non concernés par cette offre : Carrefour Brie-Comte-Robert • Carrefour Cahors • Carrefour Chalon Nord • Carrefour Villeurbanne • Carrefour Monaco • Carrefour Saint Denis • Carrefour Villepinte • Carrefour Villetaneuse • Carrefour Villeurbanne •

par Julien Chièze

Photos Patrick Sordoillet

YVES GUILLEMOT

LA SUITE DE LA RÉVOLUTION RAYMAN

Après plusieurs années d'effort, Ubi Soft est finalement parvenu à intégrer le club très sélect des 10 premiers éditeurs mondiaux. Une ascension prodigieuse pour cette société française qui a toujours su respecter l'esprit du beau jeu. À l'image de Rayman qui effectue ce mois-ci ses premiers pas sur PlayStation 2, Ubi Soft ne compte pas s'arrêter en si bon chemin. Yves Guillemot, co-dirigeant de la société avec ses quatre frères, esquisse en notre compagnie sa vision de l'avenir.

Lors de la sortie de la PlayStation en 1995, Rayman était l'un des premiers titres proposés. Cinq ans plus tard, Rayman accompagne de nouveau l'arrivée de la PlayStation 2. Est-ce si important d'être présent dès le lancement d'une machine ?

Yves Guillemot : Je pense que sortir assez tôt aux côtés d'une nouvelle machine apporte une visibilité plus importante. En outre, sortir aussi vite Rayman 2 Revolution sur PlayStation 2 permet de répondre à une attente. En effet, l'époque où seuls les ados achetaient une console est désormais révolue et nous considérons aujourd'hui que le profil des joueurs de Rayman s'est suffisamment élargi pour toucher un large public. De plus, Rayman est considéré maintenant comme l'un des meilleurs jeux au monde, 27e je crois… (Yves Guillemot vérifie l'étude publiée aux États-Unis). Oui, voilà, parmi une sélection des 5 000 meilleurs jeux de tous les temps, Rayman se situe à la 27e place.

Personnellement, que vous pensez-vous que Rayman 2 puisse apporter aux récents acquéreurs de PlayStation 2 ?

Très sincèrement, je pense qu'il s'agit d'une bouffée d'air frais. Pour moi, les premiers titres PS2 s'adressent à un public très ciblé et offrent un peu tous la même chose. À côté de cela, Rayman 2 propose une aventure assez sympa, ouverte, plutôt drôle… rafraîchissante en somme.

Pour un titre de ce genre, qui a été décliné sur de multiples plates-formes, est-ce que tout est prévu dès le départ ?

Lorsque nous avons commencé Rayman sur PlayStation 2 à Annecy, il y a un an et demi environ, nos développeurs allaient régulièrement au Japon pour voir les kits de développement et ainsi bien utiliser les capacités de la machine. À ce chapitre, le fait d'inclure des niveaux supplémentaires avait été décidé dès le départ, mais en règle général, nous prenons ce type de décision en fonction du temps qui nous est imparti.

Justement, pour vous, ce Rayman 2 reflète bien les capacités de la PlayStation 2 ?

C'est en tout cas ce que nous avons essayé et je trouve le résultat plutôt réussi. Alors bien évidemment, il est encore possible de faire mieux, mais ce qui est très intéressant, c'est que cela nous permet de franchir une première étape avec la PS2. Là, il s'agissait de dompter la machine, de préparer une base qui nous permettra par la suite d'avoir des jeux encore plus beaux, utilisant encore mieux la puissance de la console car nous la connaîtrons plus intimement. En sortant tôt, nous prenons donc de l'avance sur la seconde génération de jeux qui s'annonce déjà assez géniale…

À ce titre, vous nous aviez déjà parlé d'un éventuel jeu Rayman reprenant la série en images de synthèse. Qu'en est-il ?

Pour tout vous avouer, nous avons un petit peu abandonné cette idée-là, parce que la série s'orientait vers une clientèle plus jeune alors que notre volonté est de nous adresser à un public plus large. Nous n'avons donc pas insisté dans cette voie… En revanche, Rayman 3 est déjà en développement sur PlayStation 2 et risque de vraiment vous étonner par la qualité de ses graphismes et de son ambiance.

Visiblement, Rayman semble donc amené à rester la mascotte phare d'Ubi Soft…

L'une des mascottes, mais la plus connue en effet. Il faut savoir que créer un personnage, parvenir à imposer son nom, son image, prend énormément de temps et nécessite des investissements lourds. Aujourd'hui, si Rayman 2 a été porté sur de nombreuses machines, c'est qu'il faut amortir les coûts de sa création. Toutefois, l'avantage d'une telle politique de développement reste qu'en cette fin d'année, si on regarde l'ensemble des ventes de la gamme Rayman, nous atteignons à peu près les 80 000 pièces vendues chaque semaine sur l'Europe. Dans cette optique, et parallèlement au développement de Rayman 3, nous travaillons déjà sur les ébauches d'un Rayman 4 car plus nos jeux sont ambitieux, plus il devient primordial de les concevoir longtemps en amont.

Vous avez récemment racheté la société Red Storm qui développe des titres d'action militaire très prisés par les joueurs PC. Seront-ils chargés de produire une gamme de jeux dits plus matures chez Ubi Soft ?

Dans un premier temps, notre volonté est effectivement de placer Red Storm comme le label plus âgé, en tout cas aux États-Unis où cette société est très réputée. En Europe, Ubi Soft ayant une reconnaissance plus importante, il va nous falloir œuvrer pour faire cohabiter nos deux noms, puis progressivement imposer Red Storm auprès d'un public plus adulte. Comme vous le soulignez, il s'agit en effet d'un secteur particulièrement puissant. Ainsi, malgré quelques imperfections, Rainbow Six sur PSone s'est écoulé à plus de 600 000 exemplaires dans le monde, ce qui représente un énorme succès. Ainsi, nous sommes persuadés qu'un titre de cette série vraiment optimisé pour la PS2 devrait réellement trouver sa place auprès des joueurs console.

On peut donc s'attendre à voir des titres Red Storm sur PlayStation 2 dans un avenir proche…

Tout à fait. Le premier d'entre eux devrait d'ailleurs être une conversion de Rogue Spear développée actuellement dans nos studios au Maroc. Que ce soit en termes de graphisme ou de gameplay, je peux vous assurer qu'il s'agira d'une version spécifiquement repensée pour la PS2. Nous souhaitons à tout prix éviter les habituelles erreurs des portages PC/console.

Si Rogue Spear ouvre le bal, d'autres titres seraient-ils déjà en préparation ?

Oui, nos équipes sont d'ailleurs déjà en train de travailler sur Mc Arthur, la suite de Rogue Spear. Bien évidemment, nous n'en sommes qu'aux balbutiements du développement et il s'agit encore d'un nom de code, mais ce projet devrait sortir dans un peu plus d'un an.

Il s'agirait donc du premier titre de Red Storm conçu pour Ubi Soft…

Celui-là non car, en fait, Red Storm travaille aujourd'hui sur Eike. Ce titre sortira à la fin de l'année prochaine et apportera de réelles innovations au genre.

Dans un registre quelque peu différent, vous venez de passer un accord de licence avec Dargaud afin de donner naissance au jeu XIII. La PlayStation 2 sera-t-elle l'une des destinations du héros imaginé par Jean Van Hamme ?

Bien évidemment, l'adaptation de la B.D. *XIII* est d'ores et déjà prévu sur PlayStation 2. À l'image d'un titre comme Rogue Spear ou Metal Gear Solid, le joueur devra alterner entre missions d'infiltration et récupérations d'otages par exemple. S'agissant d'une collaboration entre nos studios de Paris et les auteurs de la B.D., ces derniers vont donc nous aider à respecter l'esprit de la série. Ainsi, même si le jeu gardera une identité propre, le suivi scénaristique sera néanmoins très présent afin de ne pas décevoir les fans de la série.

Le catalogue d'Ubi Soft propose de nombreux jeux de plate-forme, d'action, mais mise à part la Formule 1, très peu de titres de sport. S'agit-il d'une volonté délibérée ou cette attitude est-elle amenée à changer ?

Vous en conviendrez, le marché des jeux de sport est assez encombré. Il y a de ça quelques années, nous nous étions lancés dans cette course avec un jeu de foot (NDR : il s'agit de World Football 98 sur PC). À l'époque, nous avions reçu un très bon accueil de la presse et des joueurs, mais nous proposions un titre en 2D au moment où le marché basculait définitivement à la 3D. Suite à cela, nous avons décidé de ne pas investir dans ce domaine, en tout cas pas à court terme.

Pour vous qui travaillez sur différentes machines, quelles sont actuellement les forces et faiblesses de la PlayStation 2 ?

Très clairement, je crois que sa plus grande faiblesse c'est d'avoir des concurrents comme Microsoft et Nintendo qui sortiront leur console à la fin de l'année. Mais mon sentiment reste que Sony saura compenser avec une PlayStation 3, très vite derrière. Pour moi, la faiblesse de la PlayStation 2, c'est la compétition face à quoi Sony essaye de répondre en installant le plus vite possible le maximum de consoles, ce qui permettra, grâce au marketing, de passer.

Donc une faiblesse plus conjoncturelle que située au niveau du hardware ?

Principalement oui. Même s'il est vrai que, comparée à la Dreamcast par exemple, la PlayStation 2 reste une machine très complexe à programmer. Toutefois, en

« Rayman 3 est déjà en développement sur PlayStation 2 et risque de vraiment vous étonner. »

prenant du temps, les résultats sont visibles puisque Rayman 2 PS2 est finalement plus abouti techniquement que sur Dreamcast. Le potentiel de la console de Sony est donc assez extraordinaire, mais tous ne parviendront pas à l'atteindre, c'est une certitude.

À l'image de la PSone, pensez-vous que les développeurs parviendront à avancer par paliers successifs de manière assez rapide ?

Chez Ubi Soft, toutes nos équipes travaillent de concert et partagent instantanément leurs avancées. Ainsi, à chaque fois qu'un de nos studios trouve une routine qui permet d'améliorer telle ou telle composante graphique, il la communique. Cela nous permet de gagner beaucoup de temps, tout en affinant la qualité.

Justement, à partir de ce que vous ont communiqué vos développeurs, qu'est-ce que la PS2 va apporter de réellement novateur ?

Plus que des graphismes plus beaux, je suis persuadé que par sa puissance, cette machine va permettre aux créateurs de jeux de proposer des univers dans lesquels les joueurs pourront totalement s'immerger. L'autre élément important reste le DVD qui, grâce à son imposante capacité de stockage, va nous permettre d'aller chercher plus fréquemment des informations et ainsi donner naissance à des mondes plus riches aussi bien visuellement qu'au niveau des ambiances sonores.

« Bien évidemment, l'adaptation de la B.D. XIII est d'ores et déjà prévue sur PlayStation 2. »

Sony vous a-t-il déjà concrètement parlé de l'adjonction du futur disque dur et de l'accès à Internet ?

Ce qu'il faut considérer et ce qui est assez génial, c'est que la concurrence pousse les différents constructeurs à réagir. Ainsi, dès que Microsoft a annoncé son disque dur, Sony ne pouvait pas se permettre de rester sans réponse. Le cas du disque dur est d'ailleurs très intéressant, car contrairement au jeu en réseau, visiblement, Sony n'avait pas du tout prévu l'ajout d'un tel « accessoire ». Pour vous en convaincre, vous n'avez qu'à regarder les PlayStation 2 japonaises. Quoi qu'il en soit, les joueurs n'ont pas à avoir d'inquiétude car le marché prend cette direction et Sony sera sans conteste un acteur majeur dans cette révolution.

Une révolution que vous voyez poindre sur PS2 aux alentours de la fin 2001 ?

Quand on voit la guerre que se livrent les différents constructeurs - si je me souviens bien, aux États-Unis, Sony avait lancé Final Fantasy VIII le jour du lancement de la Dreamcast, et plus récemment, Nintendo avait mis sur le marché Zelda Majora's Mask le même jour que la sortie de la PlayStation 2 (NDR : toujours aux États-Unis) - on se rend compte que tous les coups semblent permis. Dans ce contexte, il est très probable que le jour du lancement de la Xbox, Sony présente quelques surprises. Actuellement, il y a vraiment une saine émulation, et pour nous éditeurs, c'est assez génial car nous aurons à disposition des machines ultra-puissantes sur lesquelles nous pourront vraiment nous exprimer.

Toujours en ce qui concerne le jeu en réseau à haut débit promis par Sony, certains analystes soulignent le retard pris par l'Europe et la France. Le haut débit ne serait finalement accessible en masse que vers les années 2003, pas avant…

Oui, en effet, c'est une situation assez complexe. Malgré cela, je pense que nous allons vers l'organisation de structures qui apporteront le haut débit à la plupart des connectés. Maintenant, cela prendra du temps et je pense que le modem reste un outil encore performant et ayant le mérite d'être bien étudié. Je vous avouerais que je ne vois pas exactement comment cela va se dérouler tant il existe des problèmes de prix, de technique, de vitesse de lancement qui font qu'aujourd'hui, j'ignore comment Sony va analyser la situation et réagir précisément sur ce sujet. C'est encore un point d'interrogation pour nous, même si cela ne nous empêche pas, dès à présent, de développer pour le multijoueur. Toutefois, il faudra s'adapter à la console.

Il faudra donc patienter encore quelque temps apparemment. Mais finalement, si tout le monde parle aujourd'hui d'Internet, est-ce vraiment un passage obligé pour le jeu ?

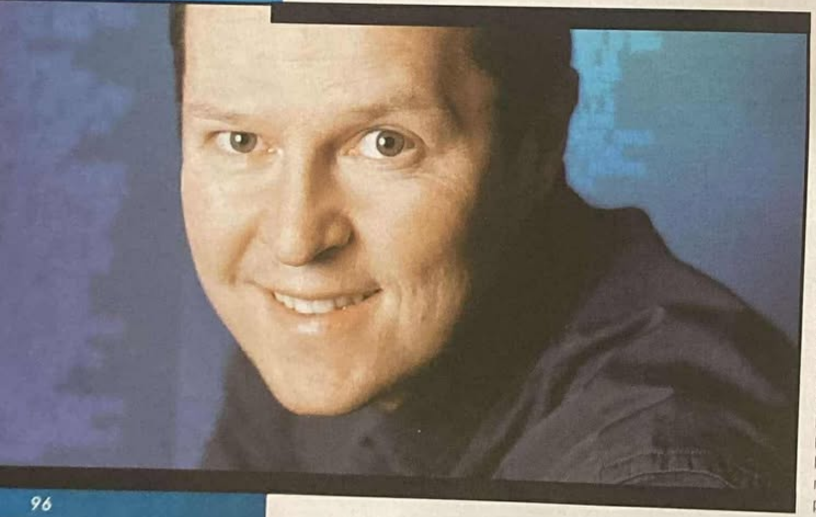
Bien sûr! Pour moi, le jeu en multijoueur, c'est comme le son sur un PC qui, une fois qu'il a été intégré, a toujours été utilisé. Jouer via Internet est donc une évolution qui va être apportée aux joueurs et va ensuite être utilisée, plus ou moins intensivement, dans tous les types de jeux qui le demandent.

Dans l'ensemble, le marché du jeu vidéo a connu une année 2000 assez morose pour les éditeurs. La PlayStation 2 parviendra-t-elle à apporter ce petit coup de fouet nécessaire pour relancer la dynamique ?

Cette console a été particulièrement attendue et le fait qu'elle ne soit pas là en quantité suffisante est quand même assez gênant. En effet, Sony crée une demande auprès des consommateurs, mais ne parvient pas à tous les servir. D'un côté, le tapage lié au lancement de la console prouve l'engouement des gens pour le jeu, et malgré les dérapages, cela apporte un éclairage nouveau sur notre secteur. Désormais, il n'est plus honteux d'être un joueur et ceci est très important. Maintenant, en Europe, je pense que le jeu vidéo va faire partie des loisirs au même titre que la musique ou le cinéma.

À terme, certains parlent de 100 millions de PlayStation 2 dans le monde. Vous y croyez ?

La PlayStation 2 peut effectivement atteindre cette marque car actuellement, la croissance d'installation des consoles s'est particulièrement accélérée. De plus en plus de gens s'intéressent aux jeux vidéo. En outre, en partant avant Nintendo et Microsoft, Sony prend chaque jour de l'avance. Et puis, il ne faut pas oublier que les gens de Sony sont des stratèges en marketing, et je leur fais confiance pour parvenir à atteindre leurs objectifs.



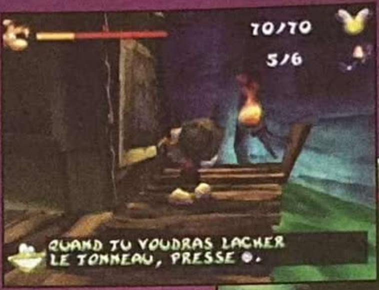
GENRE : Plate-forme 3D ÉDITEUR : Ubi Soft DÉVELOPPEUR : Ubi Soft (France) DÉJÀ DISPONIBLE SITE INTERNET : www.ubisoft.fr/sites/rayman2/fr/

par Xavier Brun

RAYMAN REVOLUTION

LE RETOUR DU HÉROS AUX GANTS BLANCS

L'univers humoristique et attachant de Rayman arrive enfin sur PS2. Depuis le premier volet, datant de 1995, ce héros atypique a évolué de manière fulgurante. Qu'en est-il de cette ultime version, dans laquelle les pirates vont une fois de plus se faire ratatiner ?



Murphy donne toutes les explications nécessaires avant les passages difficiles.

La galerie des persos accompagnant Rayman durant sa quête : des êtres étranges, au design original...

Illustrations © Ubi Soft

NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : 20 mondes + niveaux bonus
PARTICULARITÉ :
Voix française, même pour les personnages secondaires.

On le savait depuis longtemps, la PS2 n'échappera pas aux rééditions des anciens titres qui ont fait le succès de la PSone. Ridge Racer V et Tekken Tag Tournament sont là pour le prouver. Ils font partie du catalogue des premiers jeux disponibles sur la nouvelle console depuis son lancement le 23 novembre à minuit. Rayman vient à son tour grossir les rangs de ces réactualisations. Connaissant la qualité de la version précédente sur PSone, Rayman 2 : The Great Escape, on ne peut que s'en réjouir ! La puissance de la PS2 aidant, le résultat ne peut qu'être de qualité, du moins on l'espère. Gageons seulement que les quelques défauts de l'ancienne mouture ont été corrigés pour donner entière satisfaction aux amateurs les plus exigeants de ce personnage emblématique, désormais connu à l'échelle mondiale. Reste à savoir si le contenu de ce Rayman Revolution arrive avec son lot de nouveautés, aussi bien au niveau de l'histoire qu'au niveau de l'inspiration de ces développeurs.

Rappel historique

Il paraît inconcevable aujourd'hui de ne pas connaître Rayman tant le personnage est devenu une star internationale et tant le battage médiatique qui est fait autour de lui est important : série télévisée de 26 épisodes en préparation prévue pour la fin de l'année 2001, figurines en plastique des personnages principaux à gagner dans certains menus d'un grand fast-food… Rayman, c'est un peu le Harry Potter version jeu vidéo. Un petit rappel s'impose au cas où il existerait encore une personne qui ne connaisse pas ce héros et ses aventures hors du commun. Rayman est un petit être privé de bras et de jambes. Il n'est pas apprenti sorcier et pourtant, il est doté de multiples pouvoirs. En effet, Rayman sait courir, sauter, voler (avec ses cheveux qui lui servent d'hélice), glisser, nager, faire de la varappe, et même attaquer ses ennemis avec un poing magique. Et des ennemis, Rayman en a beaucoup ! Non pas qu'il soit méchant ou mauvais et que tout le monde le méprise ; bien au contraire, Rayman est très gentil mais menacé par la guilde de robots-pirates dirigée par l'infâme Barbe-Tranchante. Ces pirates ont capturé des milliers de ses amis, puis les ont enfermés sur leur vaisseau-prison. Si personne ne fait rien, ces petits êtres finiront leurs jours dans un zoo intergalactique. Rayman est le dernier espoir, le seul à pouvoir sauver ce monde fantastique exposé à l'ignominie et à l'esclavagisme. Mais en cette période de troubles, le cœur du monde n'a pas tenu le choc et a explosé en mille morceaux. La mission de Rayman consiste à retrouver ces fragments appelés « lums » pour faire

Les créateurs : Chaque version de Rayman 2 (sur 6 machines différentes !) a été développée dans un studio interne d'Ubi Soft. Cet opus PS2 a été conçu a Annecy, sous le contrôle de Michel Ancel, le talentueux créateur du personnage Rayman.

revenir l'esprit du monde nommé Polokus. Ce dernier pourra peut-être rétablir l'équilibre dans ce monde et le ramener à son état originel où beauté, amitié et joie de vivre étaient les maîtres mots.

Qui veut gagner des lums ?

Après l'explosion du cœur du monde, les lums se sont éparpillés dans la nature. Rayman devra donc explorer de fond en comble les moindres recoins de chaque niveau, s'il veut les retrouver jusqu'au dernier. Mais la tâche n'est pas simple, certains lums sont bien cachés ou difficilement accessibles. Les lums (cœur du monde) sont de petites lumières jaunes qui ressemblent à du mimosa étincelant. Mais il en existe également d'autres sortes. Les lums rouges servent à restituer l'énergie perdue, les lums verts sont des points de sauvegarde intermédiaires, les lums violets offrent une prise, pour ensuite se balancer et atteindre des endroits inaccessibles avec un simple saut, et enfin les lums bleus donnent une bouffée d'oxygène à Rayman lors de ses passages sous l'eau. Les pérégrinations de notre petit héros sont à cent lieues d'être de tout repos. Ceux qui l'ont connu dans The Great Escape ne seront pas dépaysés puisque les aventures de Rayman Revolution sont quasiment identiques. Le savant mélange d'action au rythme époustouflant est toujours aussi prenant, quoique ! Nous en reparlerons par la suite. Les environnements 3D qu'il faut traverser sont de toute beauté, avec à nouveau une foule de détails qui confère au jeu une richesse visuelle incomparable. Les papillons virevoltent au-dessus des fleurs, les champignons ont trouvé leur place au pied d'arbres immenses et majestueux, les oiseaux planent dans ces décors à ciel ouvert… L'ensemble est magnifique et les graphismes sont d'une qualité sans égal. Quel que soit l'environnement, on en oublie pendant quelques secondes, histoire de contempler les alentours, que l'on a une mission de la plus haute importance à remplir : sauver le monde et les copains.

Les 4 éléments

Conformément à ses habitudes et au volet précédent, Rayman va devoir traverser des paysages envoûtants, redoutables, enchanteurs, féeriques… Tous ces divers environnements ont été travaillés avec un soin particulier, notamment dans le traitement des ombres et des lumières qui contribuent à enrichir le jeu de façon saisissante. Mais ces paysages merveilleux ne sont pas sans dangers, loin s'en faut ! Pas une intersection, pas une escalade, pas une envolée ne se fera sans complications : la route se dérobe sous les pieds de Rayman, les cordages des bateaux cèdent sous son poids, certains passages sont ultra-glissants, les airs sont remplis de chenilles tueuses et d'âmes de morts vivants, des coulées de lave sont prêtes à le réduire en cendres, les passages subaquatiques promettent une noyade certaine… Bien que très belle, cette nature hostile constitue l'ennemi public numéro 1 de Rayman, comme s'il en manquait ! Parce que bon nombre d'autres ennemis fourmillent dans Rayman Revolution. Les pirates tombent du ciel, protègent la moindre porte, lancent des missiles guidés, ou se barricadent dans des tonneaux flingueurs… On notera aussi l'apparition de chauves-souris, de grenouilles et de champignons animés, sans parler des Boss qu'il faudra affronter. D'une manière générale, les pirates sont présents tout au long de l'aventure et tenteront par n'importe quel moyen de stopper la progression de notre aventurier courageux. Et du courage, il en faudra pour franchir ces rivières de lave en fusion perché sur une prune, traverser ces lacs infestés de piranhas et autres bestioles volantes, survoler ces falaises et ces précipices sans fond, survoler ces eaux troubles accroché à un baril de poudre enflammé, dompter un missile pour se sortir d'un niveau digne de Kula World (jeu de réflexion sur PSone)… Le gameplay est une fois de plus à la hauteur des attentes des joueurs. On apprivoise rapidement Rayman et tous ses déplacements et manœuvres « extraterrestres » parfaitement pensés. Malheureusement, on retrouve le même système de caméra gênant de la version précédente. Il faut constamment recentrer le personnage à l'écran pour obtenir une vue d'ensemble satisfaisante. Que ce soit dans les forêts luxuriantes, dans les

L'aimant

Un nouvel instrument a fait son apparition, pour vous permettre de terminer le jeu dans son intégralité : l'aimant à lums. Après de nombreuses heures de jeu, Rayman pourra trouver cet objet bien utile qui, une fois activé, lui permettra de repérer tous les lums cachés ou qu'il aurait pu oublier en chemin. Grâce à cet instrument qui indique la direction des lums restants, il sera plus facile de finir chaque tableau avec la quantité nécessaire de fragments du monde et ainsi accéder aux niveaux bonus.

Les lums environnants sont détectés par l'aimant en l'activant avec la touche R2.

En arrivant avant le pirate, le fils de Globox gagnera un cadeau pour Rayman.

Le cercle des p'tizêtres permet de retourner à l'envi dans le monde de son choix.

Les flèches indiquent chaque niveau comme sur un parcours de santé.

En concentrant la force de son poing, Rayman causera des dégâts plus importants à ses adversaires.

Les défis

Tout au long de ses aventures, Rayman pourra se rendre sur la stèle de la fée Ly. En fonction du nombre de familiers qu'il aura réussi à libérer des cages suspendues, Ly lui ouvrira les portes de niveaux bonus. Chaque porte donne sur un challenge : défi de la chaise russe, défi des gradins, défis de courses, défi du ski nautique... En récupérant tous les lums de chaque défi, et ce dans le temps imparti, la fée augmentera la jauge de vitalité. De quoi résister plus longtemps aux attaques des nombreux ennemis.

Dans le défi des gradins, il faut récupérer tous les lums en un minimum de temps.

Quelques passages sous l'eau pendant lesquels l'oxygène vient rapidement à manquer.

marais inquiétants, dans le sanctuaire de lave et de feu, dans les clairières enchantées, etc., les angles de caméra ne sont pas toujours optimisés pour permettre une vue en adéquation avec l'action. Si bien que lorsque Rayman est confronté à plusieurs ennemis, il est parfois difficile de trouver le bon angle de tir pour les éliminer.

Les amis de Rayman

Ceux qui sont déjà familiers avec Rayman savent qu'il n'a pas que des ennemis. Des créatures tout aussi singulières que lui vont l'aider dans ses aventures pour sauver tout ce petit monde. Globox, sorte de « ch'ais pas quoi » ressemblant à rien de connu, pratique toujours sa danse favorite pour invoquer la pluie et aider Rayman à franchir des portes électrifiées (Rayman pourra également récupérer un masque pour invoquer lui-même la pluie). La fée Ly lui attribue des pouvoirs supplémentaires tels que le vol avec ses cheveux, le ralentit lors d'une chute vertigineuse, donne encore plus de puissance à son poing... alors que le balèze Clark défonce des passages pour ouvrir des raccourcis. Tous les amis de Rayman lui viennent en aide afin qu'il puisse récupérer la totalité des lums et les 4 masques nécessaires à Polokus pour revenir du royaume des songes à la (dure) réalité de ce monde onirique.

Au chapitre des nouveautés

En récupérant le plus de lums possible, Rayman a désormais la possibilité de se rendre devant un puits magique. Cet endroit mystérieux lui permet de troquer (virtuellement) tous les lums qu'il a acquis contre de nouveaux pouvoirs. En échangeant quelques dizaines, voire des centaines de lums, Rayman peut acquérir une cadence de tir supérieure, des super-sauts, et a même la possibilité d'accéder à des mini-jeux comme le Bbfoot, le Dogfight ou encore le Bddisc. Ce dernier, surnommé « le jeu des Dieux » est une sorte de labyrinthe circulaire où le but est de ramener le plus de lums dans son camp. Équipé d'un sac à dos, toutes sortes de bonus et de malus apparaîtront au fil de cette partie, qui peut éventuellement se jouer à deux. Je vous laisse découvrir les autres mini-jeux puisque les innovations ne seront pas flagrantes pour les connaisseurs. Graphiquement, Rayman Revolution est encore une véritable réussite du point de vue esthétique avec ses textures en haute résolution, mais ne révolutionne pas (je sais, c'est facile) le volet précédent. Les connaisseurs s'apercevront que certaines difficultés ont été revues à la baisse, que l'accès aux différents mondes se fait désormais dans le cercle des p'tizètres, et que la fin du jeu est différente de celle sur PSone. Question doléances, hormis le système de caméras souvent gênant, les temps de chargement sont assez longs et innombrables (pas étonnant que la durée de vie dépasse les 30 heures), ce qui coupe souvent le rythme et l'intensité de l'action. Quoi qu'il en soit, Rayman Revolution reste le Must de sa catégorie.

Prix : 399 F
Accessoires : - Memory Card
- Dual Shock

DESIGN	9/10
TECHNIQUE	7/10
BANDE SON	8/10
INTÉRÊT	**8/10**

⊕ Les environnements graphiques
⊕ De nombreux niveaux secrets
⊖ Le système de caméras
⊖ Les temps de chargement

Pour quel public ?
Pour tous les petits et les grands qui ont gardé une âme d'enfant, et ceux qui n'ont pas joué à Rayman 2 : The Great Escape sur PSone.

Dans le même genre : Rayman 2 *The Great Escape* (PSone)

Rayman Revolution : plus qu'un jeu, un mythe

Certains bonus donnent à Rayman des poings surpuissants.

Le sport favori de Rayman : la chevauchée fantastique à dos de missile.

par Julien Hubert

GENRE : Midtown Madness-like **ÉDITEUR** : Kemco **DÉVELOPPEUR** : Papaya Studios (Etats-Unis) **DISPONIBLE** en janvier 2001 **SITE INTERNET** : /

TOP GEAR DARE DEVIL

ENCORE DU MIDTOWN-LIKE !

Deux Midtown Madness-like sur PS2, en deux mois d'existence pour notre nouvelle console chérie… Ça fait beaucoup non ? Comme on le disait si bien au Far West : « Il n'y a pas assez de place pour nous deux dans cette ville ! »

NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : Aucun
LANGUE : Anglais
CHIFFRE CLÉ : 4 villes
PARTICULARITÉ[S] : Deuxième Midtown Madness-like PS2 en 2 mois !

Le mois dernier, Midnight Club Street Racing avait ouvert la voie au Midtown Madness-like sur PlayStation 2… Un genre dont on n'a pas encore l'habitude sur console, et pourtant en voici déjà un nouvel exemple ! Si vous êtes attiré par ce concept de jeu de caisses original et n'avez pas encore tenté l'expérience du titre d'Angel Studios, il faudra donc savoir lequel choisir… Les deux jeux possédant des forces et des faiblesses différentes, le décorticage en bonne et due forme qui suit devrait vous aider à choisir votre camp, camarades !

Freedom !

Le concept de Top Gear Dare Devil (TGDD) est assez simple : offrir au joueur une impression saisissante d'immersion et de liberté au beau milieu d'une ville gigantesque. Au volant de l'un de vos bolides (12 voitures disponibles), vous pourrez ainsi être plongé au cœur de l'une des quatre villes proposées : Rome, Londres, Tokyo ou encore San Francisco. Concernant l'immersion, sachez que tous les environnements du jeu sont rendus plus « vivants » grâce notamment à une circulation assez dense (tout un tas d'autres véhicules circulent, s'arrêtent au feu rouge, etc.), mais surtout grâce à la taille inhabituelle des maps. Il est possible d'aller où on le souhaite, d'emprunter chaque ruelle, de faire voler les poubelles ou les boîtes aux lettres, de traverser certaines vitrines pour couper un virage et récupérer un power-up… Une sensation de liberté assez saisissante, dont on n'a pas encore l'habitude sur console (à moins que vous n'ayez déjà craqué sur le titre d'Angel Studios, bien sûr). Niveau modèles physiques, ces derniers sont encore une fois (sinon ça ne serait pas du Midtown) complètement surréalistes. Vous pouvez, par exemple, faire voler un bus en rentrant dedans avec une Fiat 500 ! Pour parler plus précisément du gameplay, sachez qu'il est finalement assez différent de celui de Midnight Club. Il ne sera cette fois pas question de courses à checkpoints contre d'autres fous du volant, mais de récupérations de bonus… Chacune des villes propose son lot de missions (il y en a 27 en tout), dont l'objectif sera toujours le même : ramasser un nombre minimum de pièces d'or avant de rejoindre la zone d'extraction. Une course contre le temps, puisque vous devrez également respecter vos impératifs de mission en jetant toujours un œil sur le chrono… Bien évidemment, différents bonus vous permettront de gagner un temps précieux en boostant votre voiture ou encore en ajoutant quelques secondes au décompte. Mais là où interviendront réellement vos talents de joueur et de pilote, c'est dans votre choix du chemin à suivre… Vous serez, en effet, complètement libre de choisir la route à emprunter lors de votre ramassage de pièces d'or. Les villes sont vastes et vous devrez user au mieux du plan situé en haut à droite de l'écran… Si le chemin optimal des premières missions est assez évident, il faudra ensuite savoir improviser au mieux pour ne pas être rattrapé par le temps ! Un principe stressant et amusant, mais, malheureusement, pas vraiment très longtemps…

Si vous récupérez assez de clés dans une ville, vous ouvrirez des épreuves bonus comme celle-ci… Passionnant.

Les créateurs : Kemco est, à la base, un éditeur/développeur japonais, mais TGDD a été développé par une branche américaine, à laquelle on doit déjà beaucoup de jeux sur les consoles Nintendo.

Un nouveau Midtown-like, plus beau mais bien moins trippant que Midnight Club…

Là où le bât blesse…

Si la réalisation graphique de TGDD est bien plus convaincante que celle de Midnight Club, avec des textures variées et colorées, des environnements plus photo-réalistes et des caisses bien mieux modélisées, les différences de gameplay vont très nettement en faveur du titre d'Angel Studios… On tourne bien vite en rond dans cette vaste collecte de bonus ! Le fait de ne pas pouvoir participer à des courses effrénées contre d'autres concurrents (sauf en mode Multijoueur, à deux mais sans circulation !) est vraiment frustrant. La jouabilité poussive (impossible de prendre un virage sans se taper une crise de nerfs) est en plus bien moins délirante que dans Midnight Club, qui vous autorisait des pointes de vitesse grisantes en slalomant au beau milieu de la circulation ! Parlons-en d'ailleurs, de la circulation… Elle est bien moins dense cette fois et les piétons ne sont plus de la partie. Même déception concernant les villes, qui sont peut-être deux fois plus nombreuses (4 contre 2), mais surtout deux fois plus petites ! Bref, au final, TGDD est mille fois moins fun et trippant que l'autre Midtown-like de la PS2… Les développeurs ont beau avoir tout donné au niveau de la réalisation (comparez ces photos à celles du mois dernier, c'est assez flagrant), leur formule de gameplay offre un capital fun trop réduit, et ce, malgré la présence de pilotes dans des caisses super bien modélisées, les textures variées, etc. C'est bien beau les zolis graphismes, mais le gameplay c'est quand même bien plus important… Du gâchis et c'est bien dommage, on s'attendait vraiment à mieux.

À deux, c'est pas mieux

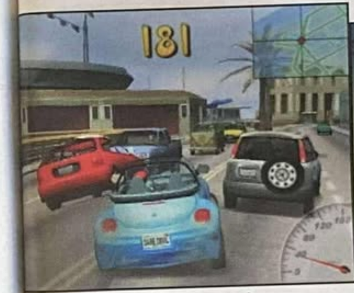
Contrairement à ceux de Midnight Club, les modes multijoueur de TGDD sont vraiment inintéressants. Aucun des trois challenges proposés (Lap Race, Coin Grab ou Bomb Tag) ne se déroulent dans la totalité des villes, mais simplement sur des circuits fermés sans aucune circulation… Vous ne vous amuserez que quelques minutes, et encore…

Conseil

Pour réussir une mission dans TGDD, vous devrez récupérer un nombre minimum de pièces d'or (16 sur 20 ou 20 sur 25) avant de revenir à la zone d'extraction. Cela dit, il est vivement conseillé de récupérer la totalité de ces pièces, car cela vous permettra à chaque fois de débloquer une nouvelle voiture… Vous ne comptez quand même pas rester éternellement avec ce pot de yaourt rouge, hein ?

Pensez à récupérer toutes les pièces comme ici à gauche !

San Francisco est la ville la plus sympa.



Comment éviter les bouchons ? En fonçant dans le tas bien sûr !

Il est possible d'exploser certaines vitrines, pour couper les virages.

Les modèles de caisses sont inspirés de la réalité. Ici, la New Beetle.

Prix : 399 F
Accessoires :
- Memory Card
- Dual Shock

DESIGN	7/10
TECHNIQUE	7/10
BANDE-SON	5/10
INTÉRÊT	**5/10**

⊕ Réalisation graphique
⊕ 4 villes différentes
⊕ Voitures inspirées de la réalité
⊖ Jouabilité poussive
⊖ Gameplay limité, manquant de vitesse et de fun
⊖ Musiques

Pour quel public ?
Pour le joueur peu exigeant qui aurait adoré et fait 100 fois le tour de Midnight Club.

Dans le même genre :
Midnight Club Street Racing

par Julien Hubert

GENRE : Action/aventure
DISPONIBLE : en janvier 2001
ÉDITEUR : Electronic Arts
SITE INTERNET : www.ea.com (en français)
DÉVELOPPEUR : Electronic Arts (Japon)

X SQUAD
UN GROS CARNAGE EN FINESSE

Vous vous sentez une âme de chef, vous êtes attiré par les armes, vous aimez que justice soit faite… Pas de doute : X Squad, avec son scénario efficace et très bien ficelé, est fait pour vous !

NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : 9 niveaux
Particularité : Aucune

La cible se bloque automatiquement lorsqu'un ennemi est à portée de fusil.

Ash prend cette apparence chaque fois qu'il est touché.

Force est de constater que la PS2 n'offre pour l'instant que peu de jeux, et quels jeux ! Tekken, Ridge Racer… mouais, pas de quoi fouetter un chat. On ne demande pas beaucoup, juste un nouveau titre (pas une refonte) de qualité, ce qui donnerait une petite lueur d'espoir à toute la communauté des joueurs dont vous faites partie. Electronic Arts, qui s'est déjà distingué avec SSX, nous présente un deuxième titre qui risque d'attirer bien des regards, et pourquoi pas faire un carton. Le carton, c'est justement ce dont il s'agit dans X Squad. Alors qu'il y a 30 ans, tous les livres d'anticipation et autres futurologues ne parlaient que de l'an 2000, aujourd'hui, il faut faire peau neuve et actualiser les scénarios. Nous sommes en 2037 et le gouvernement a perdu le contact avec l'un de ses complexes militaires. Cette base abrite du matériel d'armement top secret ultra-sophistiqué. Les dernières nouvelles reçues sont pour le moins inquiétantes et de forts soupçons pèsent sur certains membres du personnel de la base qui agiraient contre le gouvernement. Le seul indice en votre possession est le nom de Projet Médusa, révélé par une scientifique, le Docteur Bianca Noble, avant d'être enlevé. La mission s'avère délicate et extrêmement dangereuse, le mystère est épais, mais l'organisation paramilitaire que vous allez diriger va bientôt lever le voile sur toute cette affaire.

La prudence est mère de toutes les vertus

Contrairement à Gabriel Logan (Syphon Filter), Ash, le chef de cette troupe d'élite, ne va pas agir seul. Trois personnages vont lui prêter main-forte pour tenter de découvrir ce qui se cache derrière ce Projet Médusa : Judd, un baraqué de 2 mètres expert dans les armes lourdes, Maya, une championne de tir, et Melinda, spécialisée dans le kung-fu. Votre mission, si vous l'acceptez, consistera à diriger de main de maître cette équipe sur les 9 niveaux du jeu. Quels que soient la situation ou l'environnement, Ash doit éviter de se faire descendre et mettre en place une stratégie de progression. Pour cela, il faut donner des ordres (et les bons) à ses coéquipiers. Cinq commandes sont autorisées : suivre le chef, rester immobile, partir à l'assaut, rester prudent en gardant ses distances, et aller en reconnaissance. Chacune de ces actions peut s'effectuer dans une configuration d'attaque ou de défense. Que vous agissiez en groupe ou en élément détaché, votre objectif sera d'éliminer tout le personnel de chaque niveau, en prenant un minimum de risques. Si un des trois membres n'a plus d'énergie, il faudra continuer sans lui pendant un temps. Si Ash se fait descendre, la partie est terminée. Alors, pour éviter le Game Over, la plus grande prudence est recommandée. Chaque niveau est vaste, composé de nombreuses pièces et de couloirs immenses. La très bonne jouabilité de X Squad permet de regarder dans toutes les directions et de jeter un coup d'œil pour découvrir ce qui se cache aux détours des couloirs. Et croyez-moi, mieux vaut surprendre qu'être surpris ! Tout au long de la partie, des tireurs embusqués se feront un plaisir de tirer sur tout ce qui bouge. Ces soldats visent relativement bien et leur armement a de quoi en dissuader plus d'un. Alors encore une fois prudence, surtout lorsque Ash se trouve devant une porte, il n'y a que très rarement de bonnes surprises derrière ! Même si les ennemis n'ont pas de position aléatoire, il est parfois difficile de les repérer : perchés à un autre étage, accroupis derrière une baie vitrée, protégés par des caisses… Le commandement et l'armement seront les deux alliés de Ash. En fouinant partout, c'est une vingtaine d'armes différentes que vous pourrez dénicher puis utiliser selon la taille de votre inventaire (voir encadré).

On va tout péter !

Le calibre 45 est le flingue de base, mais en progressant, c'est le fusil d'assaut, le fusil anti-émeute, le lance-roquettes, le lance-flammes, le lance-grenades ou encore le canon ionique qu'il sera possible d'utiliser pour dégommer les nombreux ennemis. Non, je n'oublie pas les fameux fusils de sniper (cartouches ou laser), sans lesquels il serait bien difficile de venir à bout de certaines missions. Mais tout cet armement se trouve également dans les mains adverses, et il est assez fréquent qu'un bon vieux sniper vous envoie une balle entre les yeux ! Détendez-vous, vous êtes mort et il ne reste plus qu'à recommencer le niveau. Heureusement, pour les blessures plus légères (dans le bras ou dans la jambe), la jauge de vie diminue de façon plus raisonnable, et d'autant plus faiblement si Ash obtient des éléments protecteurs comme le bouclier à champ énergétique, des trousses de secours ou encore des détecteurs (de mouvements, infrarouges, cinétiques) révélant la position et le degré d'hostilité des soldats. L'ensemble du jeu se déroule dans des environnements (égouts, station de métro, laboratoire, dépôts et autres bâtiments) assez bien texturés mais souvent répétitifs. Chacune des 9 missions se termine par la confrontation avec un ou plusieurs boss très coriaces. Ash et sa troupe peuvent se retrouver en même temps face à un sniper, un lance-roquettes, un lance-flammes et quelques autres tireurs d'élites bien équipés. Bref, X Squad n'est pas une balade de santé ! Techniquement, il n'y a pas grand-chose à reprocher : quelques rares ralentissements, aucun retard d'affichage et des textures assez bien travaillées. Le plus gros reproche vise le système de sauvegardes. En effet, avec seulement un ou deux « checkpoints » par tableau, on se voit assez régulièrement obligé de reprendre, en cas d'échec, une grosse partie de la mission. C'est un peu dommage, d'autant que le jeu comporte parfois des passages difficiles. Malgré tout, ce titre saura satisfaire largement les amateurs de snipe et d'action/aventure pendant quelques heures, avant d'atteindre le toit du bastion ennemi (il me semble avoir déjà vu ça !). X Squad est donc un bon titre de plus à mettre à l'actif de la PS2 et d'Electronic Arts.

De nombreux interrupteurs cachés débloquent de nouveaux passages.

La plupart des ennemis libèrent, une fois tués, une recharge de munitions.

Le lance-roquettes est lent mais très efficace.

Les connaisseurs retrouveront tout le jargon du sniper !

L'inventaire

Ash peut emporter avec lui un poids maximal de 700 unités. S'il découvre une nouvelle arme, mais que la quantité est atteinte, deux solutions s'offrent à lui : soit faire une croix sur l'objet en question, soit se débarrasser de certains éléments au profit d'un autre membre de l'équipe. La deuxième solution - de loin la meilleure - permet à tout moment à Ash d'intervertir des armes et des munitions avec n'importe quel coéquipier, et prendre ce qui correspond le mieux aux circonstances rencontrées.

Prix : 399 F
Accessoires : - Memory Card
- Dual Shock

DESIGN 7/10
TECHNIQUE 7/10
BANDE-SON 6/10
INTÉRÊT 7/10

⊕ Le principe de commandement
⊕ Les nombreuses armes
⊖ Le système de sauvegarde
⊖ Une répétition dans les décors

Pour quel public ?
X Squad s'adresse à un public adulte, amateur d'action musclée et rythmée aux sons des fusils et des balles traçantes.

Dans le même genre : Syphon Filter 2 (PSone).

Les créateurs : EA ne verse pas uniquement dans les simulations de sports. Non, l'éditeur s'essaye également à d'autres genres, notamment avec X Squad, développé par EA Japon.

GENRE : Gestion de parc d'attractions **ÉDITEUR** : Electronic Arts **DÉVELOPPEUR** : Bullfrog (Angleterre) **DISPONIBLE** en janvier 2001
SITE INTERNET : www.themeparkworld.com/frenchps2/tpwps2_main.htm (en français)

par Angel Davila

La fête foraine… Je n'y vois qu'un endroit populaire où les gens se réunissent pour participer à des attractions aussi ennuyeuses que chères. Au final, je ressors toujours sans un rond et avec des bleus à cause des autotamponneuses. Et l'année suivante, j'y retourne…

THEME PARK WORLD

LA START-UP VIRTUELLE

Les mécanos se doivent d'être à la pointe de l'intervention.

Les files d'attente ne doivent être ni trop longues, ni trop courtes afin de ne pas décourager le client.

NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : 8 parcs et 4 thématiques différentes
PARTICULARITÉ : R.A.S.

L'Apocalypse est proche. Il y a quelques mois, des milliers de personnes se sont rassemblées à Seattle pour protester contre la mondialisation avec plus ou moins de succès. Ensuite, pendant le mois de novembre, un petit paquet d'individus bien pensants mais visiblement peu inspirés ont tenté en vain de trouver une ébauche d'accord pour lutter contre l'effet de serre pendant cette conférence de La Haye… C'est vrai, je ne raconte que des banalités, mais c'est ce qui m'amène à dire que depuis quelques années, la culture du profit entre dans les foyers sous forme de divertissement en faisant l'apologie d'un certain capitalisme, alors que tout le monde semble négliger les questions cruciales. C'est assez inquiétant, même s'il ne s'agit pas de notre débat.
On se souvient de Sim City qui proposait la gestion d'une ville entière. À présent, on retrouve sur PS2 un titre issu du monde PC, qui existait déjà sur PSone, totalement relooké à la sauce 3D et bénéficiant des dernières améliorations technologiques. Dans Theme Park World, il s'agit, vous l'aurez sûrement compris, de gérer un parc d'attractions et d'obtenir le maximum de profits. Le concept peut se résumer en une phrase : « Attirer le plus de monde pour leur faire dépenser le plus d'argent possible. » Un concept bien connu, mais tellement difficile à mettre en place.

Ma petite entreprise connaît pas la crise

Vous démarrez le jeu dans une propriété totalement vide dans laquelle vous construisez votre propre parc d'attractions à l'aide d'une somme de départ plutôt modeste. Pour que la foire prenne vie, on a le choix entre une multitude d'activités et de stands, tous différents, selon les quatre thématiques disponibles : le royaume perdu (un remake du film de Spielberg), le monde enchanté (un Disneyland-like), le futur et enfin Halloween. Évidemment, les attractions en elles-mêmes ne rapportent pas de bénéfices. Pour gagner des sous, il est indispensable d'installer diverses boutiques comme des snacks, des buvettes ou autres magasins de souvenirs. Une fois les visiteurs à l'intérieur, il faut les inciter à consommer. Pour cela, eh bien c'est simple : il faut qu'ils restent assez longtemps. Une fois de plus, il n'y a pas dix mille solutions. Pour amuser un gosse, vous devez tout mettre en œuvre, recruter du personnel par exemple, comme des animateurs qui distraient les enfants faisant la queue, ou des chercheurs pour inventer de nouvelles attractions et autres stands. Bref, il faut être aux petits soins avec tous ces bambins. Il faut même veiller à ce que les toilettes soient bien placées, sinon le couperet tombe vite : tout le monde s'en va et le parc tombe en faillite. Finalement, tout n'est qu'histoire de bénéfices réinvestis dans l'amélioration du parc afin d'augmenter sa capacité d'accueil du public. Un effet boule de neige intéressant. Plus il y a de monde, plus il y a de problèmes d'entretien, de personnel ou matériel à régler. Même si la machine est parfaitement huilée, il y a toujours une option à trifouiller pour améliorer le rendement.

Les créateurs : Bullfrog est un spécialiste du jeu « intellectuel ». Il est déjà à l'origine de PowerMonger et surtout du mythique Populous adapté sur toutes les machines du monde.

Une interface au top !

Dans ce type de jeu, tout passe par l'interface et les options, et à ce niveau, il faut dire que Theme Park s'annonce complet. Tout d'abord, l'interface a bien passé le cap de la conversion PC/console. La facilité d'utilisation est telle que l'on s'y fait en moins d'une demi-heure ! Tout est paramétrable, du salaire des employés au prix de l'entrée, en passant par la quantité de glaçons que l'on met dans les gobelets. Si certaines options peuvent paraître anodines, il n'en est rien. En effet, c'est justement en réglant un maximum de détails que l'on récolte le plus de profits. Par exemple, en augmentant la quantité de sel dans les frites, non seulement le coût de revient baisse, mais en plus, on provoque une soif qui attirera le client vers la buvette. En revanche, cette surconsommation de liquide provoque un afflux plus important vers les toilettes. La relation cause à effet est omniprésente et il faut constamment anticiper.
La gestion du personnel est aussi extrêmement poussée. On peut recruter des balayeurs, des mécanos, des chercheurs, des animateurs et des gardiens, de la même manière que l'on peut les renvoyer. Leur efficacité diffère selon l'état de fatigue et le niveau de compétence. Une zone d'activité à l'intérieur du parc doit aussi être définie pour qu'ils ne s'emmêlent pas les pinceaux. Il faut maintenir une attention constante pour conserver le parc en bonne santé financière. À première vue, cela paraît très compliqué, voire impossible de tout maîtriser et de penser à tout, mais une fois de plus, les choses ont été bien faites.
Pour tout comprendre et ne rien laisser au hasard, un guide vous accompagne tout au long de l'aventure et vous indique les événements susceptibles de survenir dans le parc. Il est aussi de bon conseil et vous donnera les bases d'une bonne gestion. Grâce à lui, il sera aisé de passer toutes les étapes et vous traverserez les saisons sans (trop) d'encombres.
Une fois qu'un parc a atteint son seuil de rentabilité maximum ou que l'on veut tout simplement passer à autre chose, il suffit de le fermer et d'en ouvrir un autre sur un autre terrain que l'on débloque à l'aide de tickets d'or. Ces derniers sont offerts à chaque fois qu'un objectif d'affluence ou financier est atteint. Pour un premier jeu de gestion sur PS2, on a droit à un titre riche en possibilités. Le seul regret vient de la répétitivité qui s'installe une fois que l'on a compris le fonctionnement. Après un temps, on revient toujours à faire les mêmes gestes et hélas, les autres parcs ne changent rien à cela. On regrettera en outre que le premier titre du genre ne soit pas plus original, les possesseurs de PSone ou de PC connaissant d'ores et déjà l'univers de Theme Park. Bref, si les adeptes du genre apprécieront à coup sûr, les autres ne trouveront pas là un titre faisant la démonstration des capacités de leur toute nouvelle PS2.

Une simulation pour businessman en herbe

Les mini-jeux

Grâce au mode Caméscope qui permet de se balader à l'intérieur du parc en vue subjective, on a la possibilité de vérifier la satisfaction du public et le travail des employés. Il y a même une option qui permet d'essayer ses propres attractions. Bon, autant vous prévenir, ça ne casse pas des briques. Pour ce qui est des montagnes russes, on monte dans le wagon et on fait un tour, sans plus. Pire encore : les stands de tir ou les courses de karts sont tellement mal réalisés qu'on a l'impression de jouer sur une console d'un autre âge.

Le karting n'est pas du tout réussi… tout comme les autres mini-jeux.

Bon ben voilà… un client mécontent !

Les animateurs ont toujours su faire preuve de bon goût.

Les autotamponneuses : un grand classique indispensable à toute foire.

Pour chaque parc, il y a un nombre d'objectifs à atteindre pour gagner des tickets d'or.

Prix : 399 F
Accessoires : - Memory Card
- Dual Shock

DESIGN 7/10
TECHNIQUE 6/10
BANDE-SON 5/10
INTÉRÊT 6/10

⊕ Des possibilités incroyables
⊕ Une interface simplifiée au possible
⊖ Répétitif à la longue
⊖ Quelques ralentissements
⊖ Des temps de chargement très longs

Pour quel public ?
Pour les gens intelligents qui demandent autre chose que du mitraillage de boutons.

Dans le même genre : Civilization : Call To Power (PSone).

GENRE : Simulation de F1 ÉDITEUR : EA Sports DÉVELOPPEUR : EA Sports (Angleterre) DISPONIBLE : janvier 2001
SITE INTERNET : www.easportsf1.com (en anglais, bientôt en français)

par Jérôme Darnaudet

F1 CHAMPIONSHIP SAISON 2000 LE DÉBUT DE LA F1

Dans la course au titre du meilleur jeu de F1, c'est EA Sports qui déclenche les hostilités avec l'adaptation de F1 Championship saison 2000 sur PlayStation 2. Gros succès sur la console première du nom, cette nouvelle mouture apporte quelques innovations mais on n'en reste pas moins sur sa faim.

NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4 sur écran partagé 1 à 22 à tour de rôle
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
LANGUE : français
CHIFFRE-CLÉ : 8 secondes pour charger un circuit
PARTICULARITÉ : Compatible 16/9

Un jeu de voitures, c'est toujours un grand événement pour moi. Allez savoir pourquoi mais dès que j'en vois un, je n'ai qu'une seule envie, c'est de me barrer. Non, je plaisante. Je suis un super-fan et c'est avec une grande impatience que j'attendais celui-ci. Il faut avouer que les premiers essais en la matière n'ont pas été très concluants sur cette nouvelle console. Mes espoirs étaient d'autant plus fondés que F1 Championship saison 2000 n'est autre que l'adaptation du très populaire… euh, comment s'appelait-il déjà ? ah oui, F1 Championship saison 2000 sorti précédemment sur PSone. Voyons donc de quoi il en retourne.

Le mode Arcade qui tue, enfin, pas trop

Dès le lancement du jeu, vous avez droit à une petite vidéo d'intro sans grand intérêt qui débouche sur le choix des langues. Après avoir sélectionné le turc, je n'ai plus rien compris. Bon, je crois bien que je vais recommencer en français. Voilà qui est mieux. Le soft me propose maintenant plusieurs possibilités tout à fait compréhensibles. Mon choix se porte sur les options. On y retrouve les réglages du son, des manettes et différents paramètres concernant l'affichage avec notamment un format d'écran large destiné au téléviseur 16/9. Viennent ensuite les modes de jeu. Ils sont hélas assez peu nombreux. Le premier, que l'on pourrait qualifier d'arcade, vous invite à participer directement à une course en partant de la dernière ligne. Le problème est que vous ne pourrez régler ni la difficulté ni le nombre de tours ni rien du tout d'ailleurs, ou presque. Seule l'aide au pilotage et le mode de la boîte de vitesses sont modifiables, et ce seulement après avoir commencé la partie. De même, vous devrez vous contenter de 5 circuits parmi les 17 qui composent le championnat, enfin, dans un premier temps. Et c'est là que ça devient stupide. Chaque course terminée (4 tours en moyenne) vous rapporte 1 point. À ce point vient s'ajouter ceux de votre classement, si vous finissez dans les 6 premiers (10 points pour la première place, 6 pour la seconde… et 1 pour la sixième). Ce sont ces points qui débloquent les autres circuits, chacun d'eux en nécessitant d'avantage chaque fois. Ainsi, il vous en faudra pas moins de 100 pour accéder à Monaco, situé en queue de peloton. Mais comme vous ne pouvez pas régler la difficulté, il est très dur de terminer dans les points, à moins d'être vraiment bon. En revanche, si vous êtes nul, vous devrez recommencer sempiternellement les courses disponibles jusqu'à l'obtention du nombre de points nécessaire pour passer à l'étape suivante (100 fois, dans le pire des cas). Or, si je me souviens bien, un mode Arcade se doit d'être accessible à tous. Là, si vous êtes mauvais, ça devient tellement répétitif que vous voudrez vous tuer. Seul facilité : l'absence de dégât et de pénalité.

La roue entre la simulation et l'arcade

Passons aux choses sérieuses. Il existe trois types de championnats : le mode Grand Prix vous permettant de concourir sur l'un des 17 circuits avec les essais libres, les qualifications, le warm-up et la course ; le mode Saison fictive dans lequel vous choisirez le nom et le nombre d'épreuves à effectuer, et enfin la pleine Saison 2000. Inutile de préciser que dans ces deux derniers cas, une Memory Card s'impose. Optons pour le mode Grand Prix. Après avoir jeté mon dévolu sur Michael Schumacher, je peux régler le niveau des concurrents, l'aide au pilotage, le nombre de tours, la météo, le type de dégâts (3 niveaux), activer les pannes et les pénalités. Et c'est parti pour un tour d'essai libre sur Monaco. Je démarre des stands et j'attaque le bout de la ligne droite. Gros freinage à droite et carton à plus de 250 km/h face au mur. Je perds mon aileron et je retourne au garage. Me voilà reparti, mais pas pour longtemps. J'effleure la barrière et hop ! mes deux roues droites partent en toupie. Autre défaut du jeu : les dégâts sont mal gérés. Vous pouvez rentrer à fond dans un autre véhicule sans aucun dommage, ou très peu, et il suffit d'un rien pour tout casser. Je remets l'aide au pilotage, ce qui ne change pas grand-chose, en fait. Les freinages sont légèrement assistés, tout comme l'accélération, mais rien de bien flagrant. Je parviens finalement à maîtriser la bête avec une certaine facilité, reconnaissons-le. En fait, la prise en main est un vrai plaisir, à condition d'entamer les festivités sur un circuit plus simple. L'impression de vitesse est incroyable, notamment avec la vue « capot » et cockpit. Vous pouvez cependant oublier l'aspect simulation, les réactions de la voiture étant largement plus proches de l'arcade, quel que soit le niveau de difficulté. Il suffit de regarder les concurrents pour se demander d'ailleurs s'ils ne sont pas sur un circuit électrique. Dans le même état d'esprit, les pénalités sont pratiquement inexistantes (aucun drapeau), on peut couper les chicanes sans être inquiété et le tracé des circuits est approximatif, voire erroné. La descente vers le virage Mirabeau à Monaco se transforme en montée, par exemple. Et notons que les décors ne sont pas toujours très beaux.

Ça manque de finition tout ça

Mais ne perdons pas le fil. Si la voiture se pilote facilement, il est en revanche impossible d'être fin et de suivre une trajectoire précise. Cependant, de par les pièges que représentent les bords glissants rendant le tête-à-queue facile, le jeu nécessite cette finesse. J'ai eu beau procéder à tous les réglages, le comportement ne s'en est vu que très peu modifié. Bref, après moult heures de jeu, force est de constater que je suis frustré. Frustré parce que les arrêts aux stands sont magnifiques avec des animations en motion capture, parce que les effets de fumée autour des roues qui patinent sont particulièrement innovants, que l'on peut y jouer à quatre sur écran partagé ou à 22 à tour de rôle, que les accès au CD sont très rapides, que les bruitages sont superbes surtout lorsque l'on rétrograde et que les ralentis offrent des tonnes de vues différentes. Frustré parce que la simulation n'est pas assez aboutie, qu'il y a trop d'incohérences, qu'il manque des modes de jeu pour prolonger sa vie et que l'agacement finit par l'emporter sur le plaisir. Il n'en reste pas moins un soft accessible, à l'animation assez fluide, doté d'une Intelligence Artificielle plutôt correcte mais aux possibilités trop limitées pour une console de nouvelle génération. Dommage.

Les arrêts aux stands sont superbes, entièrement en motion capture.

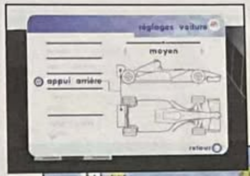
La pluie est assez bien rendue mais l'impossibilité d'être précis dans ses trajectoires rend le pilotage trop difficile.

Un bel effet de fumée qui entoure les pneus. On peut toutefois regretter l'absence de reflets réels sur la carrosserie.

Les créateurs : À la question : « Quel est selon vous le meilleur jeu de voitures ? », Pete Smith, producteur de F1 Championship saison 2000, répond : « C'est un mélange de Supercars 2 sur Amiga et de Spyhunter sur Spectrum. » (source : site EA Sports) Hmm, et là tout est dit…

Les tracés sont hélas trop souvent approximatifs, en témoigne cette descente à Monaco se transformant en montée dans F1 Championship saison 2000.

La prise en main est agréable et rapide



Les menus sont clairs mais les réglages restent limités et assez inefficaces.

Du côté de la concurrence

Bien que déjà disponible sur le marché, F1 Championship saison 2000 va se heurter prochainement à deux jeux concurrents : F1 Racing Championship d'Ubi Soft et Formula One 2001 de Sony. Prévus respectivement pour février et mars 2001, ces deux produits sont incontestablement plus avancés graphiquement que celui d'EA Sports. Reste à savoir s'ils lui seront également supérieurs en termes d'intérêt. Notez que vous pourrez trouver un casting du jeu d'Ubi Soft dans les pages précédentes de ce numéro.

F1 Racing Championship

Prix : 399 F
Accessoires :
- Memory Card
- Dual Shock
- Negcon
- Jogcon…

DESIGN	5/10
TECHNIQUE	5/10
BANDE-SON	8/10
INTÉRÊT	**5/10**

⊕ Des effets visuels et sonores intéressants
⊕ Une prise en main très rapide
⊕ L'accélération et la direction analogique
⊖ Pas assez simulation
⊖ Un graphisme dépouillé
⊖ Des circuits au tracé quelque peu déformé
⊖ Des options limitées

Pour quel public ?
Pour les amateurs d'arcade et de F1 impatients. À 1 ou 2 mois et à 400 F près, il serait dommage de ne pas attendre la comparaison avec les 2 jeux concurrents, non ?

Dans le même genre : F1 Championship saison 2000 (PSone), F1 Racing Championship (PSone).

Les autres sorties

Ben, mes cadets, ça fleure bon les vaches maigres en cette fin d'année et en ce début de millénaire ! Seulement deux petites sorties dans ces pages… Hum, mais que se passe-t-il ? C'est simple : Sony a annoncé qu'il stoppait tous les projets PS2 et allaient développer pour Nintendo ! Hé, détendez-vous, j'plaisante… Non, en fait c'est la période de l'année qui veut ça : des sorties, va y en avoir en 2001, c'est une certitude !

Dinosaure

GENRE : Action/réflexion
ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Ubi Soft (Canada)
NOMBRE DE JOUEURS : 1

Tiré du film en images de synthèse de Walt Disney qui sévissait fin novembre dans les salles obscures, Dinosaure est un titre fort original, qui se démarque de la tendance des autres produits. Il s'agit d'un soft mêlant à la fois action et réflexion. Vous dirigez une bande d'amis (un lémurien, un dinosaure et un ptérodactyle) issus de l'âge préhistorique, et devez remplir ensemble des objectifs assez variés. L'interface de jeu vous permet de switcher à volonté entre les trois créatures, chacun bénéficiant bien entendu de capacités hétéroclites. Si vous connaissez le dicton « l'union fait la force », il serait temps de le mettre en pratique ! Effectivement, il faut se servir de ses méninges pour créer des passages, accéder à des précieux objets, puis sortir du niveau avec ses trois compères. Une touche vous offre la possibilité de vous déplacer en meute ou indépendamment les uns des autres. La représentation de la partie, en vue aérienne, arbore une réalisation qui n'a rien de franchement transcendante. Heureusement, les graphismes sont fins ! Parce qu'à côté de cela, il faut avouer que les animaux ancestraux sont un peu minuscules à l'écran. Au final, les accros d'action trouveront le jeu assez soporifique, alors que les cerveaux en ébullition, eux, s'amuseront en toute innocence, même si ce n'est pas le septième ciel garanti. Vraiment très moyen…

Allongez les arbres d'un coup de tête pour vous construire un pont.

Prix : 399 F
Accessoires :
- Memory Card
- Dual Shock

DESIGN 6/10
TECHNIQUE 5/10
BANDE SON 7/10
Intérêt 5/10

Pour quel public ? Pour les paléontologues, les fils de paléontologues et les jeunes.

À préférer : Dinosaure est un titre original qui ne possède aucun alter-ego.

Donald Duck Couak Attak

GENRE : Plate-forme
ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Ubi Soft (France)
NOMBRE DE JOUEURS : 1

Le monde dans lequel nous vivons est sans pitié. Guerres, conflits, bagarres en tout genre rythment notre vie quotidienne. Loin de la réalité des hommes, l'univers vidéo-ludique, composé de pays enchanteurs, de maisons en sucre d'orge, de garçons et de filles attendrissants et d'individus aux pouvoirs magiques, n'en est pas moins hautement pacifique. Les personnages qui peuplent ces mondes imaginaires sont parfois assez étonnants. Si vous pensiez que The Grinch (conte populaire aux États-Unis, dont la créature toute verte déteste Noël et n'a qu'un objectif : déplaire aux enfants) était le seul à avoir un caractère exécrable, vous êtes loin du compte. Le plus célèbre canard de l'univers est sans doute l'animal au tempérament le plus explosif. Grincheux, grogneur, ronchonneur, boule de nerfs ambulante, porte-voix à lui tout seul… Donald, palmipède le plus bougon de la planète et connu de toutes les générations, vient enflammer la PS2. Pourtant, son mauvais caractère lui attire la sympathie de tous les enfants, et lui apporte une force mentale hors du commun. Cet élan de fougue, cet emportement perpétuel va l'aider à secourir sa douce, la belle Daisy, capturée par l'infâme Morlock lors d'un reportage photos. Donald devra ainsi traverser cinq mondes : Forêt, Donaldville, Château… pour la retrouver. De nombreux protagonistes issus de la bande dessinée (Géo Trouvetou, les neveux…) seront de la partie pour lui venir en aide. Mais son rival de toujours est bien déterminé à la libérer avant lui : Mister Chance, alias Gontran, se lance également sur les traces de Morlock. Les différents tableaux à traverser sont semés d'embûches et d'ennemis en tout genre : cactus, tracteur, personnages insolites et boss de fin de niveau… Notre volatile, incapable de voler, devra sauter, frapper avec ses mains et ses pattes, exécuter des combos, esquiver des attaques, éviter des obstacles pour rejoindre le château de Morlock. Malgré des environnements de toute beauté dignes des plus beaux dessins animés de Disney, ce jeu de plate-forme aux angles de caméra prédéfinis (comme dans Crash Bandicoot sur PSone) pose quelques problèmes pour l'appréciation des distances lors des sauts. Donald ne pouvant être touché qu'une seule fois avant d'accéder au point de sauvegarde intermédiaire, (sauf s'il trouve un item de vie dans les paquets cadeaux) ; les plus jeunes pourraient éprouver quelques difficultés à terminer ce jeu relativement court ! Un titre néanmoins sympathique…

Dans la salle d'entraînement des neveux, Donald teste ses coups spéciaux.

3D oblige, il est parfois difficile de jauger ses actions.

Prix : 399 F
Accessoires :
- Dual Shock
- Memory Card

DESIGN 8/10
TECHNIQUE 6/10
BANDE-SON 6/10
Intérêt 6/10

Pour quel public ? Donald Duck Couak Attak s'adresse bien entendu à un public très jeune, mais qui, en plus, devra posséder une certaine dextérité dans ses petites menottes.

À préférer : Aladdin Nasira's Revenge (PSone).

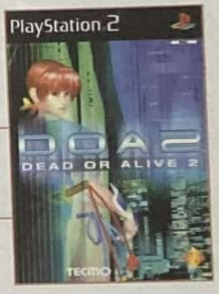
LES INCONTOURNABLES DE
PlayStation®2 Magazine

SPORT
SSX

COURSE
RIDGE RACER V

PLATE-FORME
RAYMAN REVOLUTION

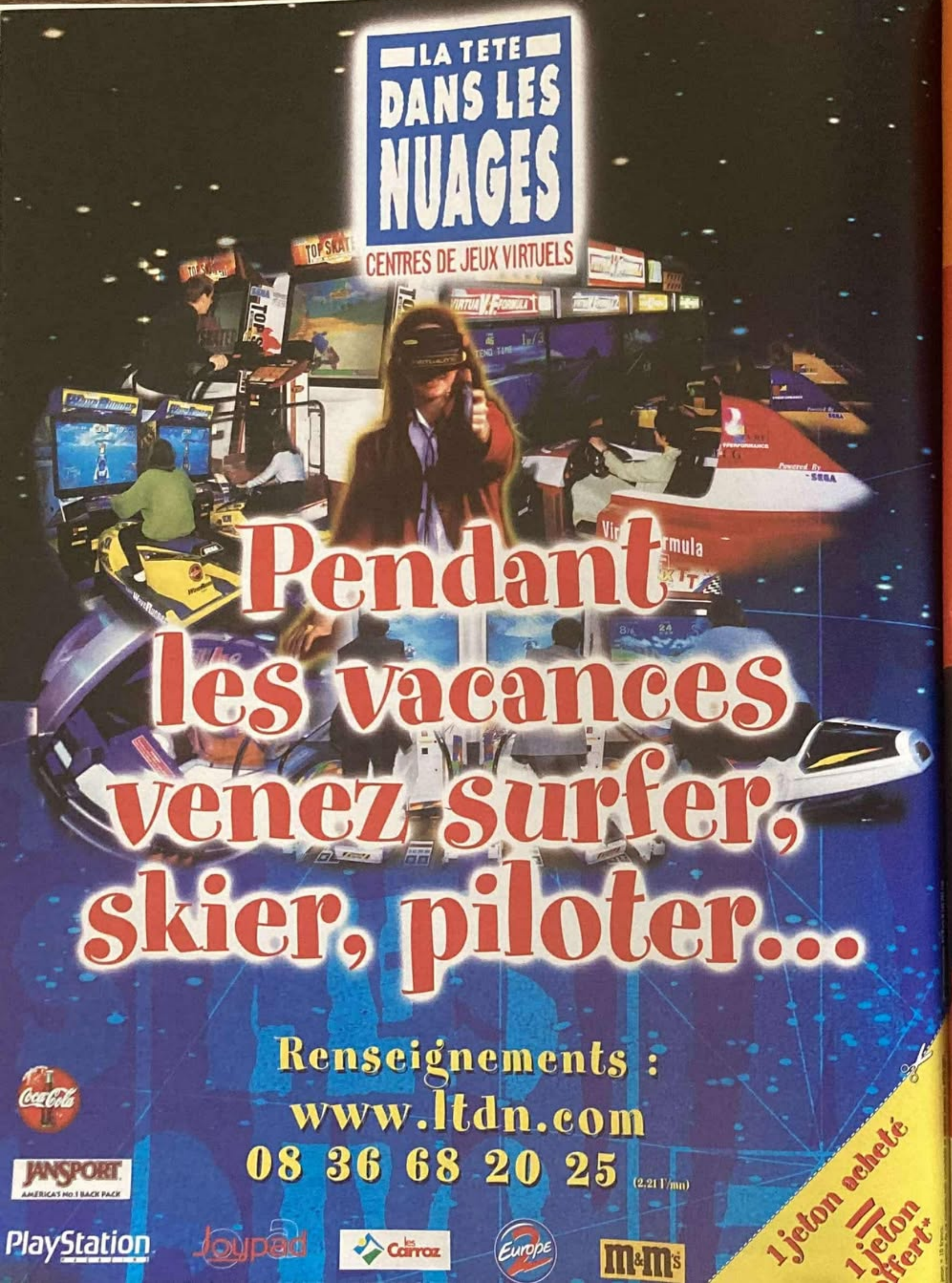
COMBAT
DEAD OR ALIVE 2

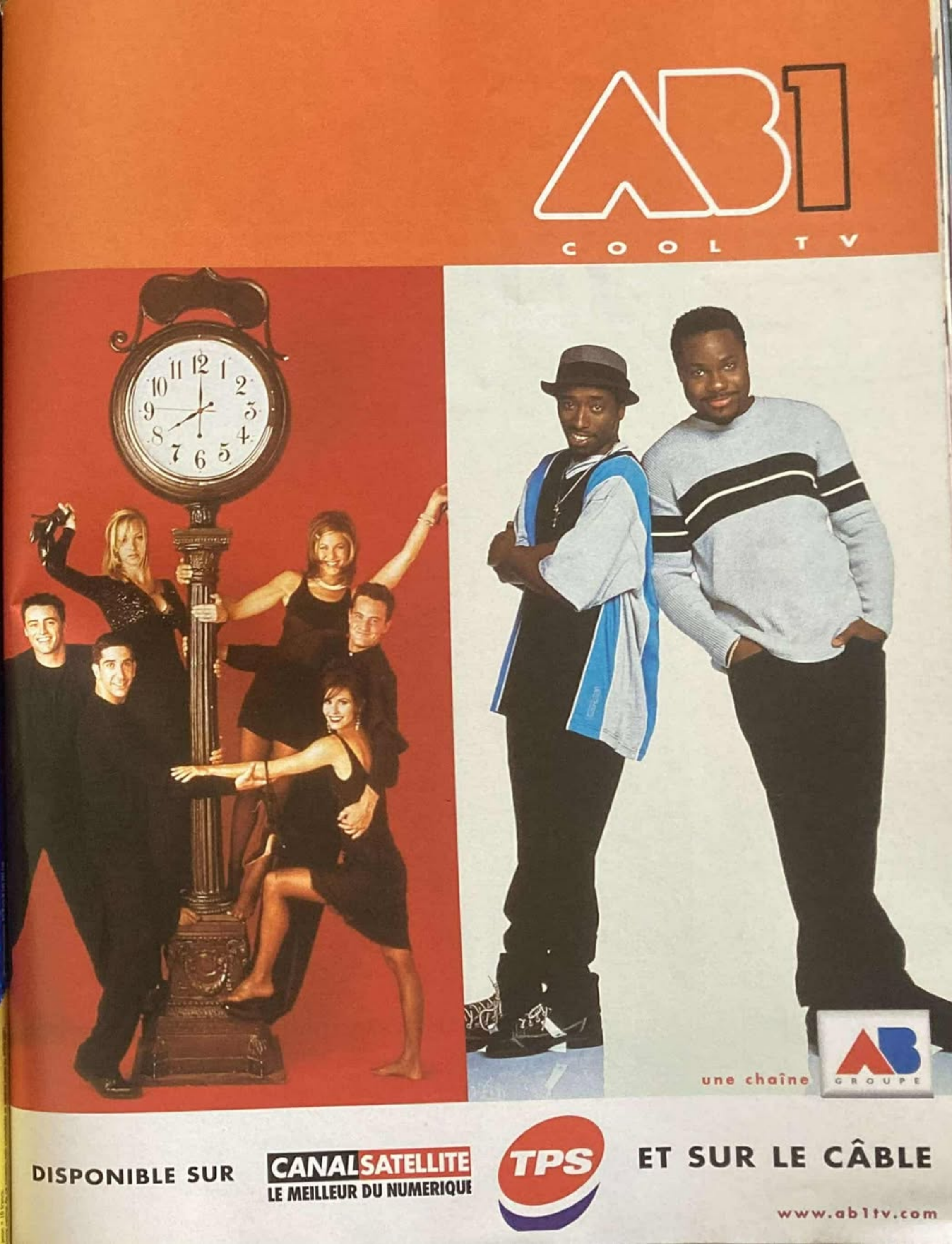


BIZARRE
AQUA AQUA WETRIX 2

JEU DE TIR
SILENT SCOPE

LA VIE. LA VRAIE. Auchan


LA TETE
DANS LES
NUAGES
CENTRES DE JEUX VIRTUELS
Pendant les vacances venez surfer, skier, piloter...
Renseignements :
www.ltdn.com
08 36 68 20 25 (2,21 F/mn)
1 jeton acheté = 1 jeton offert*
Coca-Cola
JANSPORT
PlayStation
Joypad
les Carroz
Europe 2
m&m's

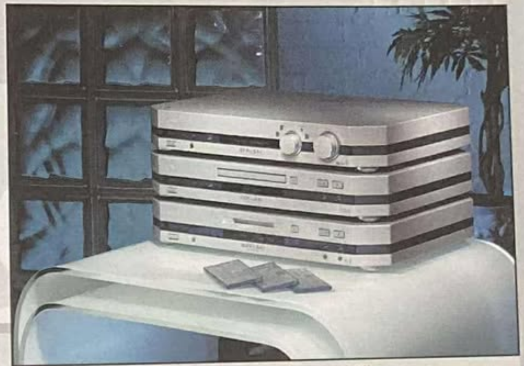

AB1
COOL TV
une chaîne
AB GROUPE
DISPONIBLE SUR
CANALSATELLITE
LE MEILLEUR DU NUMERIQUE
TPS
ET SUR LE CÂBLE
www.ab1tv.com

par François-Cyril Géroult

Comme vous, c'est le 24 novembre que j'ai sorti ma PS2 de sa belle boîte bleue. Non, en fait, c'était le 17, mais bon je travaille pour PlayStation 2 Magazine, ça donne droit à des petits avantages. Et heureusement, car une semaine de plus pour étudier la bête sous toutes les coutures, ce n'était pas du luxe. L'occasion de savoir si la PS2 est un lecteur DVD vidéo valable.

La PS2 est-elle un lecteur DVD vidéo valable ?

Première constatation, la PS2 se distingue d'une console de jeux vidéo classique et d'un lecteur DVD de salon par sa connectique ouverte et inédite. De la PlayStation première du nom, elle a gardé en façade les deux ports manettes et les deux fentes pour la Memory Card. Mais nouveauté oblige, une manette analogique Dual Shock 2 à très grande sensibilité (256 niveaux de pression) est livrée avec la console. Vu le prix de cette dernière en accessoire, une ancienne Dual Shock est utilisable dans un premier temps comme deuxième pad. Il manque dans la boîte la nouvelle carte mémoire de 8 Mb. Deux ports USB et un port i.LINK complètent le tableau. Et ce sont eux qui donnent ce côté innovant et ce caractère si particulier à la PS2. Issu du monde informatique, l'Universal Serial Bus (USB) permet de raccorder jusqu'à 127 périphériques avec un débit allant de 1,5 Mb/s à 12 Mb/s. Ce faible débit est parfaitement adapté aux claviers, souris, lecteurs Zip, appareils photos numériques, webcam, modem… Nous avons testé à la rédaction le jeu Unreal Tournament avec un clavier Mac et une souris PC : ça marche nickel. Tout périphérique USB peut donc fonctionner sur la PS2, si le logiciel installé le permet. Au Japon, on parle de jeux compatibles avec un appareil photo numérique. Une fois votre visage photographié, vous êtes dans le jeu ! Le port i.LINK est destiné à relier deux consoles entre elles, ou des périphériques gourmands en débit (voir encadré i.LINK). La face cachée de la console offre trois possibilités de connexion : une sortie optique pour raccorder la PS2 à un ampli home cinema et profiter du son numérique multicanal, un connecteur audio-vidéo multisorties spécifique à la PS2, et une trappe nommée Expansion Bay pour l'adjonction d'un éventuel disque dur interne. La PS2 n'est pas une simple console de jeux mais le véritable cerveau d'une configuration multimédia évolutive.



LISSA, première chaine hi-fi à utiliser une connectique i.LINK.

Les capacités DVD vidéo

Sony, déguisé en bonne fée, s'est penché sur le berceau de la PS2 et d'un coup de baguette magique, lui a donné le pouvoir de lire les DVD vidéo. Vous savez, ce nouveau format cousin du CD audio, spécialement conçu pour des films en qualité numérique avec tout plein de bonus. Bien sûr que vous connaissez le DVD, c'est aussi un peu pour ça que vous avez acheté cette console. Eh bien ça marche, mais pour obtenir le meilleur rendu dans votre chambre ou votre salon, quelques conseils s'imposent. La PS2 est compatible Dolby Digital et DTS (deux standards de son). Mais seule la prise optique peut transporter ces formats audio numériques vers votre ampli home cinema dernier cri. L'utilisation d'un câble optique est donc obligatoire. Si vous êtes équipé mini-disc, vous en possédez probablement déjà un, sinon comptez sur un investissement supplémentaire (au moins 200 F en règle générale). Le cordon audio-vidéo fourni est analogique et ne peut pas transmettre un son multicanal 5.1 ; il est limité à un son stéréo pour votre télé ou votre chaîne hi-fi, voire un son Dolby Surround sur un ampli home cinema. Pour la vidéo, le câble utilisé en Cinch ou avec l'adaptateur Péritel suffit à obtenir une image dans un premier temps.
Il y a deux menus à distinguer sur la PS2. Le premier est celui de configuration générale de la console : date et heure, taille de l'écran, activation de la sortie numérique, sortie vidéo RVB ou YUV (indiqué Y Cb/Pb Cr/Pr) par un câble disponible en option, et langue d'affichage. Ce menu concerne essentiellement l'utilisation de la console pour les jeux vidéo. Les réglages pour la lecture d'un DVD vidéo se trouvent dans un menu spécifique. Il faut introduire un DVD, faire apparaître le panneau de commandes en appuyant sur la touche Select et stopper la lecture du disque. Validez ensuite l'icone en forme de petite valise pour accéder aux réglages du lecteur de DVD. Régler le menu « type TV » en 16/9 si vous possédez un téléviseur à ce format, ou 4/3 letterbox de préférence sur une TV classique pour respecter le format du film. En oubliant ce petit détail, les

Les différentes connectiques des lecteurs DVD vidéo

Ici, le lecteur Pioneer DV737 propose les 4 types de signaux vidéo en sortie

*Attention, selon la configuration du lecteur, les signaux S-vidéo et composite peuvent aussi être véhiculés par cette prise. En conséquence, l'adaptateur Péritel fourni avec la PS2 ne peut en aucun cas délivrer de RVB, même avec cette prise le signal reste composite.

i.LINK, FireWire et les autres

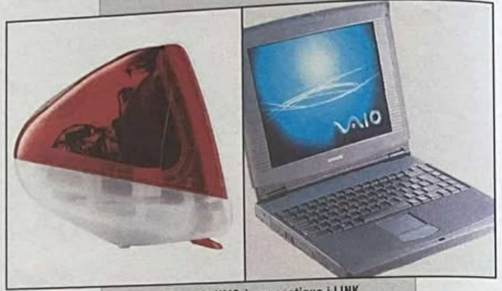
Développé par Apple, ce nouveau type de liaison a été normalisé sous le nom IEEE 1394. Plusieurs appellations commerciales caractérisent le 1394, « FireWire » chez Apple, « i.LINK » chez Sony, et généralement noté « DV in/out » sur les camescopes numériques. C'est une liaison rapide atteignant des débits de 400Mb/s. Cette rapidité et sa facilité de connexion destinent le 1394 à de nombreuses applications audio-vidéo et informatiques. Les Macintosh les plus récents sont équipés d'interfaces Firewire : iMac, G4 et maintenant les portables i-Book et Powerbook. Chez Sony, la gamme d'ordinateurs portables VAIO propose l'interface i.LINK. Et le choix de périphériques augmente : disques durs, graveurs… Reliez directement votre camescope numérique à un de ces ordinateurs et le montage virtuel est à portée de logiciels : i-Movie ou Final Cut Pro pour Mac, Dvgate chez Sony. En hi-fi, la première chaîne à connectique i.LINK vous simplifie la vie : un simple câble assure la transmission des données entre chaque élément. Son nom : LISSA ; en plus, elle est contrôlable de votre PC. Le fait que la PS2 intègre ce type de liaison laisse entrevoir un grand nombre de possibilités à venir. La PS2 future station de montage audio-vidéo ?

Deux ports USB et le port i.LINK de la PlayStation 2.

Connectique et signaux vidéo

La PlayStation 2 propose en sortie vidéo quatre signaux très différents techniquement et qualitativement. Il faut savoir que le signal diffusé au final sur votre téléviseur sera toujours du RVB (Rouge, Vert, Bleu). Il suffit d'observer à moins de 5 cm l'image d'une télé pour voir concrètement ces 3 couleurs. Le RVB est donc par définition le meilleur signal vidéo. Sa connectique grand public est exclusivement la prise Péritel. Étant donné qu'il est très gourmand en informations et donc volumineux, on le réduit à un signal composante YUV par une opération de matriçage. Y est l'information de lumière (luminance), U et V les informations de couleur (chrominance). C'est sous cette forme qu'est stockée l'image sur un DVD. La liaison composantes se caractérise par trois prises Cinch : une verte, une rouge et une bleue (ne pas confondre avec le RVB). Un nouveau matriçage et le signal YUV devient Y/C ou S-vidéo, U et V sont mélangés en C (C pour chrominance). Le signal S-vidéo est disponible sur une Péritel ou sur une petite prise ronde facilement reconnaissable. Sa qualité reste supérieure au dernier de la classe, le signal composite qui mélange sans complexe les informations Y et C. C'est pourquoi les couleurs bavent et la définition faiblit en liaison composite. Une seule prise Cinch (de couleur jaune) ou une Péritel peuvent transporter ce signal bas de gamme.

possesseurs d'une télévision 4/3 risquent d'obtenir une image déformée. Quant aux heureux propriétaires d'un écran large, des tests réalisés avec le concours de la Fnac Parly 2 sur différentes marques mettent en évidence un problème de commutation en mode 16/9 sur certains modèles. Pas de panique, seule une minorité de téléviseurs est touchée, et une commutation manuelle est toujours possible.



Le iMac à connectique FireWire et le VAIO à connectique i.LINK.

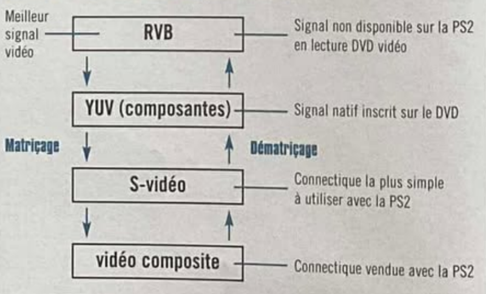
L'image verte en RVB... la solution

Point très important lors de l'utilisation de la PS2 avec un ampli home cinema : le réglage du menu audio. Quand le câble optique est utilisé, activer la sortie Digital Out. En fonction du décodeur intégré à votre ampli, validez le Dolby Digital, le DTS ou le MPEG. Vous voilà prêt à regarder votre premier film. Enfin presque prêt car ce n'est pas fini. Si, pour le son, la prise optique représente la meilleure solution technique, pour l'image, le câble vidéo d'origine ne délivre qu'un signal composite. Une image RVB serait plus adaptée en qualité pour rendre hommage à la beauté des DVD actuels. Munis du bon câble, nous relions donc la console au téléviseur, et ô surprise, l'image est verte, dopée à la chlorophylle ! Malheureusement, c'est tout à fait normal, la notice l'indique clairement : la console est conçue pour commuter automatiquement la sortie vidéo en YUV à la lecture d'un DVD vidéo. Impossible donc de profiter d'un signal vidéo top qualité. Renseignements pris auprès de Sony, la sortie RVB pour DVD est impossible sur la PS2 suite à un procès intenté et gagné par la société Macrovision. Le procédé du même nom protégeant les éditeurs vidéo en empêchant la copie pirate sur cassette vidéo VHS est inefficace en liaison RVB. Cependant, aucun magnétoscope sur le marché n'accepte de signal RVB ; seuls les téléviseurs le comprennent. Et dans ce cas, pourquoi ne pas interdire la sortie RVB équipant la majorité des lecteurs DVD de salon ? Seul argument envisagé par Sony : la PS2 n'est pas un lecteur DVD à la base. Contacté à ce sujet, nous attendons toujours la réponse de la société Macrovision (suite au prochain numéro, sans doute). Pour les heureux possesseurs de rétroprojecteurs ou vidéoprojecteurs, le cordon YUV proposé en accessoire sera parfait pour obtenir une excellente image. Pour les autres, il ne reste plus que l'achat d'un câble S-vidéo, si toutefois le téléviseur est pourvu de cette prise. Ce problème étant tout juste découvert, peu de revendeurs disposent de câbles S-vidéo, mais Sony affirme pouvoir tous les approvisionner courant décembre. Et pour les derniers condamnés au signal composite, c'est Noël ! Faites-vous plaisir et achetez une nouvelle TV avec entrée S-vidéo, ou mieux un rétro voire un vidéoprojecteur avec entrée YUV.

La PS2, DVD vidéo en test

La PS2 correctement raccordée, passons maintenant aux tests pratiques. Directement comparée à un lecteur de salon, quelques petits défauts sont à citer : le bruit du ventilateur, le temps de chargement du disque, l'absence de ralentis ou de fonctions d'affichage du temps, et le manque de télécommande dédiée. Sur ce dernier point, des constructeurs proposent différents modèles plus ou moins ergonomiques, et Sony annonce l'arrivée prochaine d'une télécommande spécialement conçue pour la PS2. L'affichage sur écran du panneau de commandes est parfois peu lisible, et son utilisation courante peu pratique à l'usage. Tout à son honneur, la console lit sans aucune difficulté les CD audio classiques ou codés DTS, ou encore les CD-R, une fonctionnalité que tous les lecteurs de salon ne possèdent pas. Regarder un film en DVD zone 2 ne lui pose pas plus de difficultés. Visionnée récemment, *L'Affaire Thomas Crown* ne sera pas l'affaire PS2. L'image délivrée en S-vidéo est d'un bon niveau, et le changement de couche passe tout seul. Changer à la volée les pistes son *d'American Pie* s'effectue parfaitement, du Dolby Digital au DTS. Et la commutation d'un angle à l'autre s'exécute tout en douceur. D'après Sony, la PS2 est un lecteur zone 2 uniquement. Un test avec un DVD zone 1 nous le confirme, un message indique que le disque ne peut être lu en raison de restrictions territoriales. Curiosité oblige, quelques DVD all zones au standard NTSC sont jetés en pâture à la PS2 (cf. titres tels que *Dragons's Lair* ou *Space Ace* dont nous vous parlions dans notre dernier numéro). Le résultat est sans appel : ça marche. Il y aurait peut-être une possibilité de dézoner la console pour accéder au catalogue américain du DVD zone 1... Une affaire aussi à suivre si une telle manipulation devenait possible...
Cette PS2 se révèle être donc un bon lecteur DVD vidéo pour débuter, ou en appoint d'un modèle de salon. Une petite évolution logicielle, une télécommande ergonomique, une sortie RVB et un dézonage en feraient un lecteur DVD redoutable.

Échelle de qualité des signaux vidéo



Liste des magasins

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

PARIS/VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78)
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY(92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS(93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N 186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C. Ccial Carrefour
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20
NEW ROC

HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 02 31 951 952

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

RENNES (35)
20, rue du Marechal Joffre
35000 Rennes
Tél : 02 99 78 25 25
NEW

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. 03 20 519 559

FLERS (59)
C. Ccial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LYON (69)
5, rue Victor Hugo
69002 LYON
Tél : 04 72 409 405
NEW

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

SCOREGAMES MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS "CASH" TOUS VOS JEUX VIDEO
*Voir modalité en magasin

Playstation 2 — Les Nouveautés du Mois

Emotion Type S — F1 Championship Saison 2000 — Dead or Alive 2 Hardcore — Armored Core 2 — Oni — ESPN Extreme Games — Rayman Revolution

Fims DVD — Les Nouveautés du Mois

Sleepy Hollow — Scarface — Predator — Predator 2 — La Plage — A Tombeau Ouvert — The Patriot

LES OCCASIONS DU MOIS

Référence	Titre	Prix	Référence	Titre	Prix	Référence	Titre	Prix	Référence	Titre	Prix
24847	8 MILLIMETRES	129F	22903	DUNE	119F	24233	MUTANTE 2 (LA)	129F	23598	TEMOIN DU MAL	99F
26168	ALBATOR 84 N°1	129F	24582	ELEVE DOUÉ (UN)	119F	25812	PAYBACK	129F	26092	UNIVERSAL SOLDIER 2	129F
22882	ALERTE	119F	24841	FIANCÉE DE CHUCKY (LA)	119F	25535	PERDU DANS L'ESPACE	129F	25151	URBAN LEGEND	129F
23945	ARME FATAL 4	129F	22908	FIEVRE AU CORPS (LA)	119F	24486	PIEGE A HONG KONG	129F	22953	USS ALABAMA	129F
28103	ASTERIX ET OBELIX	64F	23996	GODZILLA	99F	26435	PROJET BLAIR WITCH (LE)	129F	25266	VIE EST BELLE (LA)	119F
22887	BATMAN ET ROBIN	129F	24843	HALLOWEEN	129F	24586	PSYCHO (1998)	129F	25467	VOUS AVEZ UN MESS@GE	119F
25686	BEOWULF	119F	22913	HARCÈLEMENT	129F	22947	RISQUE MAXIMUM	129F	26483	WILD WILD WEST	129F
24050	CHAPEAU MELON ET BOTTES DE CUIR	119F	26840	LIGNE ROUGE (LA)	159F	24808	SIXIEME SENS	149F			
22894	COMPLOTS	129F	26992	MAFIA BLUES	129F	24803	SNAKE EYES	99F			
25296	COMPORTEMENTS TROUBLANTS	129F	22931	MARS ATTACK	99F	21715	SOLDIER	129F			
26240	COUP DE FOUDRE A NOTTING HILL	159F	22932	MATILDA	99F	22948	SOUVIENS TOI L'ÉTÉ DERNIER	129F			
26485	CUBE	129F	26141	MATRIX	149F	23305	SPHÈRE	129F			
23878	DAYLIGHT	129F	27030	MRS TINGLE	159F	24017	TARZAN ET LA CITÉ PERDUE	99F			
22902	DRÔLES DE PÈRES	119F	22938	MUTANTE (LA)	129F	23382	TAXI	129F			

DVD VIDEO

GARANTIE 1 AN
Dans la limite des stocks disponibles - Les prix affichés sont valables exclusivement en Vente Par Correspondance et peuvent varier sensiblement en magasin.

POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEUR À 150F (Hors Console) LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS*
(Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépend de la disponibilité de ces derniers - * Cette offre ne concerne que la métropole)

VOUS POUVEZ COMMANDER
PAR TÉLÉPHONE : 01 46 735 720
PAR MINITEL : 36-15 SCOREGAMES
PAR INTERNET : WWW.SCOREGAMES.COM
SCOREGAMES MULTIMEDIA

Partenaire SKYROCK PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Nom : ________ Prénom : ________
Adresse : ________
Ville : ________ Pays : ________
Code Postal : ________ Téléphone : ________
Code Client : ________ E-Mail : ________
@ ________

Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie être majeur(e) Merci d'apposer votre signature :

• Score-Games VPC
6- 12, rue Avaulée
92245 MALAKOFF cedex

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Colissimo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/Monaco/Corse (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

☐ Je règle par chèque
☐ Je règle par mandat
☐ Je règle par Carte Bancaire n° :
Expire le ____/____
Signature :

par Christophe Séfrin

Les secrets de vos DVD vidéo !

Qu'est-ce que l'on ne voit pas, que l'on trouve à la force du poignet et qui fait du bien ? Les bonus cachés ! Ces suppléments mystères, parfois gaguesques, qui se cachent sur certains DVD bien intentionnés et prolongent de façon ludique le plaisir de la projection.

Photos Prod

Certains éditeurs sont idiots. Certains éditeurs s'obstinent à ne pas placer de bonus cachés dans leurs DVD. Oh, ce n'est certes pas une obligation et on leur pardonne bien volontiers cette petite faiblesse ! Mais nous avons les nôtres également… et il n'est de disque à plus forte valeur ajoutée que celui qui en offre plus qu'il n'en promet. Dès lors, quelle exaltation pour l'utilisateur qui, au hasard de sa navigation, va mettre la main sur un petit trésor ! Ce n'est sans doute pas pour rien que les Américains ont baptisé les bonus cachés « Eastern Eggs », les œufs de Pâques. Armé de notre sens de l'orientation, d'une certaine pratique des « tips » propres aux jeux vidéo et d'un goût prononcé pour le chocolat, nous voilà, télécommande en main, jouant avec les flèches haut/bas/gauche/droite, cliquant ici sur Enter, mettant là en surbrillance et usant parfois de la facilité d'un lecteur DVD-Rom quand, découragés par des heures d'efforts infructueux, il n'y a plus qu'à faire défiler la souris du PC sur les écrans du disque pour tenter d'y faire apparaître quelque élément dissimulé que nous n'aurions su trouver avec le joystick de notre console. Las ! Si en général les bonus cachés sont mal cachés, deux récents exemples font figures d'exceptions… Avec *Dobermann*, Universal Vidéo et le réalisateur du film Jan Kounen offrent un véritable jeu de piste (pour les fainéants, voir la soluce dans notre encadré) permettant d'accéder à une foule d'éléments supplémentaires : Cinq pubs, un clip vidéo et un court métrage ! Pas faciles à débusquer… Dans la même veine, TF1 Vidéo offre, sur la récente et triomphale édition DVD de *Taxi 2*, un bonus caché… derrière un code numérique à 5 chiffres ! Presque aussi facile à trouver que de décrocher la super-cagnotte du Loto !

Incontestablement, ces deux titres ouvrent la voie à une nouvelle race d'extras : ceux que l'on ne trouvera pas. En tout cas, pas tout seul… Car jusqu'alors, un rien de jugeote et d'espièglerie suffisait pour déloger les bonus cachés de leur planque : un élément du menu un peu trop apparent ? Bonus caché ! Une photo parmi d'autres qui passe en surbrillance ? Bonus caché ! Un objet qui s'invite à l'écran au hasard de la navigation ? Bonus caché ! Jusqu'au *Dob* de Kounen et au tacot *(Taxi 2)* de Krawczyk, c'était belote et rebelote ! Maintenant, va falloir s'accrocher…

La rareté des bonus…

Pour autant, les DVD zone 2 à bonus cachés ne représentent guère plus que 1,5 % de la masse de disques européens dans les bacs : tout juste 30 titres sur… 2 000 références ! Pourquoi une telle disproportion lorsque l'on sait que les aficionados de DVD en redemandent ? D'abord parce que les éditeurs français ne s'y sont réellement « mis » qu'en milieu d'année 2000, tentant leur chance dans un secteur où leurs homologues américains avaient déjà largement fait leurs preuves. Ensuite, parce que certains de ces éditeurs s'en moquent royalement, préférant de loin le commercial à l'éditorial. Enfin, parce que pour cacher un bonus, il faut qu'il y ait bonus : entendez qu'un éditeur qui ne possède que peu d'éléments à offrir dans l'interactivité de son DVD ne va pas en plus en cacher une partie… Remarquez, on a déjà vu les Américains planquer n'importe quoi : sur le DVD zone 1 de *Mallrats* (Les glandeurs), le réalisateur a dissimulé un message à l'attention des fouineurs invétérés : lorsqu'on y accède (Bonus Materials/Deleted Scenes en surbrillance/Clic droit/Enter), le cinéaste balance un « Vous n'avez rien de mieux à faire que de chercher des bonus cachés ? » qui calme carrément…

Force est de reconnaître qu'aujourd'hui, ce sont les labos d'authoring (là où sont conçues les parties interactives des DVD) qui poussent à la roue, tentant de persuader leurs clients éditeurs du plus qu'un bonus caché peut apporter à leurs produits. En France, la société Mastery l'a bien compris qui, du *13e Guerrier* à *The Faculty*, en passant par *Taxi 1* et *2* cache… sa propre signature dans les DVD ! De l'auto-pub avec la bénédiction des TF1 Vidéo et autres Metropolitan ! Et pour cause, la presse en parle… D'autres, comme la société Barejo, jouent plus volontiers sur l'aspect qualitatif du bonus, allant jusqu'à retrouver dans les archives du Musée Citroën un petit document sur la Traction Avant à glisser dans l'édition du film *Le bon et les méchants*, de Claude Lelouch, ou créant de toutes pièces des animations, comme sur *Drôle de drame*, de Marcel Carné où sont ainsi présentées les différentes affiches du film. Aujourd'hui, le bonus caché n'est plus une question de moyens (ça ne coûte pas plus cher) ou de volonté, mais d'abord un problème d'imagination. Et là, de sérieux progrès restent à faire…

Taxi 2 est l'un des DVD dont un bonus caché se débloque par un code numérique impossible à trouver seul.

DVD zone 2 : toutes les soluces !

Tous les chemins mènent aux bonus cachés. Suivez le guide * !

Albator
(AK Vidéo)
Dans *Suppléments/Générique originaux/Menu suppléments/*Clic droit : le générique du *Capitaine Corsaire* à chanter…

Alien
(PFC Vidéo)
Mettre *Bonus* en surbrillance, puis cliquer à gauche, la fenêtre se met en surbrillance. Enter et les fiches signalétiques des personnages (en anglais) sont offertes.

Austin Powers, l'espion qui m'a tirée
(Metropolitan Vidéo)
Dans le menu général, cliquer sur *Les suppléments*. Attendre 40 secondes. Le logo du docteur Dr Denfer apparaît. Cliquer dessus. L'écran se retourne et révèle plusieurs bonus cachés : les clips de *What if God was One of Us, Just the Two of Us* et une étude sur les complots diaboliques ayant mal tourné…

Le bon et les méchants
(TF1 Vidéo)
Dans *Autour du film*, cliquer toujours à gauche. Lorsque le logo Citroën apparaît en surimpression sur Jacques Villeret, l'activer : le DVD offre une pub d'époque de plus de 8 min sur la Traction Avant !

Alien

Austin Powers, l'espion qui m'a tirée

Leprechaun destination Cosmos/Leprechaun à Las Vegas
(Pioneer)
Dans le menu général, cliquer sur *Leprechaun*. Mettre alors le mot Menu en surbrillance, puis effectuer un clic Haut jusqu'à ce que *Avant/Après* soit en surbrillance. Enter et Leprechaun offre la recette de sa fameuse tarte.

Chili Con Carne
(TF1 Vidéo)
Cliquer sur *Une recette épicée* dans le menu principal. Lorsque *L'interview pimentée* est en surbrillance, un clic gauche fait apparaître un poivron. Re-clic et la recette du chili est offerte.

La compil'
(Film Office)
Mettre *Le feu de cheminée* en surbrillance. Clic droit et la pastille *bonus* passe au bleu. Re-clic droit, puis Enter pour accéder à une séquence hot inédite.

Les convoyeurs attendent
(Film Office)
Trois interventions de l'acteur Benoît Poelvoorde dissimulées. 1/ *Dans Benoît Poelvoorde/Supplément/*Clic haut ; 2/ Dans *Benoît Poelvoorde/Supplément* en surbrillance/Clic gauche/Enter ; 3/ Dans *Benoit Poelvoorde/Icône retour/*Enter.

Le créateur
(Le studio Canal+)
Dans la section *En +*, sélectionner *Films annonce*. Après les bandes-annonces de *Bernie* se trouve celle du *Créateur*, le second film du réalisateur, Albert Dupontel.

Dobermann
(Universal Vidéo)
Dans Captain'X partie 4, aller à droite, en bas, à gauche, à gauche, en bas, en haut et à droite pour découvrir 5 pubs du réalisateur, un clip et un court métrage de Vincent Cassel.

Drôle de drame
(Éditions Montparnasse)
Aller dans *Révélations*, puis *Tournage*, puis clics droits successifs : en cadeau, une petite animation avec différentes affiches du film.

The Faculty
(TF1 Vidéo)
Aller dans *La salle informatique*. Mettre la lampe de bureau en surbrillance, puis Enter : les crédits du DVD s'y cachent sournoisement !

Les idiots
(Film Office)
Activer *Suppléments* puis *Dogme 95*. Sur l'un des vœux du collectif de réalisateurs, un œil sur pattes apparaît. En l'activant, Lars Von Triers avoue certains de ses manquements au fameux Dogme…

Le créateur

Rupture de stock
Auchan Vélizy, en banlieue parisienne, est le plus gros hypermarché de France.
Il espérait pouvoir mettre en rayon 1 000 consoles PS2. Il n'en aura finalement reçu que 300.
298 avaient été réservées par les clients. Les 2 restantes n'ont pas été mises en rayon, au cas où il y aurait des retours pour défectuosité…

Les Bros. bossent
Warner Bros. nous promet un début d'année ravageur avec, dans les cartons de la major hollywoodienne, le DVD de *En pleine tempête* (6 février) et celui de *Space Cowboys* (6 mars).

Stuart le Grand
Semaine 43, année 2000. Le DVD de Stuart Little fait un carton : 40 % de part de marché ! Ce qui signifie que cette semaine-là (23-29 octobre), 4 DVD sur 10 achetés en France étaient des *Stuart Little*. Y a quand même de quoi en faire un fromage, non !

Good DVD
Vous l'attendiez ? Vous attendrez encore ! La sortie du DVD Collector de *Bad Boys* a été réportée au 17 janvier 2001. C'est pour la bonne cause, puisqu'elle comprendra un super-docu baptisé « Fusillades et pyrotechnie », avec making of des effets spéciaux en multiangles.

Les secrets de vos DVD vidéo !

Jeanne d'Arc

Mary à tout prix

Dans Mary à tout prix un bonus vous permet de télécharger des économiseurs d'écran.

Jeanne d'Arc
(Gaumont/Columbia)
Dans *Interactivité*, cliquer sur le bouclier rouge en haut, à droite. Les crédits du DVD y sont cachés.

Kadosh
(France Télévision Distribution)
Un clic gauche, puis Enter dans le menu général. Et hop, le casting du film en cadeau. Dans le menu général, activer amos Gitaï, puis re-clic gauche et re-Enter. Et re-hop, la fameuse recette de la Chakchouka à déguster !

Mary à tout prix
(PFC Vidéo)
En lecture DVD-Rom, on accède au site de la Fox, télécharger des économiseurs d'écran, visionner des interviews... Cette option n'est pas indiquée sur la jaquette.

Mars attacks !
(Warner)
Dans la section *Language*, opter pour *Martians*. Une image apparaît à l'écran avec un message de bienvenue en martien.

Pandora
(Éditions Montparnasse)
Cliquer à droite dans *Menu général* jusqu'à ce que l'autre page s'illumine, puis Enter : une mini-bio de l'auteur des quatrains auquel le film fait référence est cachée.

Les rois du désert
(Warner)
Dans *Bonus/Equipe* technique, un clic sur la gauche fait apparaître une grenade. En la dégoupillant (taper Enter), le DVD vous révèle un mot de passe à employer sur le site Web du film, accessible par le module DVD-Rom du disque.

Les Shadocks
(Universal Vidéo)
Pour accéder aux chapitres du disque, on peut prendre un passage secret situé en bas du menu général. Par ailleurs, si l'on reste sur le menu général sans rien faire, une devise shadockienne apparaît à l'écran avec une petite animation toutes les minutes...

Tokyo Eyes
(TF1 Vidéo)
Dans *Chapitrage*, un pistolet situé en bas, à droite de l'écran, est à mettre en surbrillance pour accéder à de nouvelles infos sur le film...

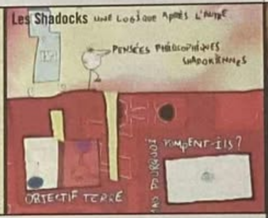
Le 13e guerrier
(Metropolitan Vidéo)
Dans *Suppléments*, aller dans Internet, puis sur la pastille en haut, à gauche de l'écran. Les crédits du DVD y sont planqués...

The Wall
(Sony Music Vidéo)
Une dizaine de bonus en sus (bruitages, répliques du film)... accessible par les vignettes rectangulaires présentes dans certains des menus du disque. Le cas échéant, taper 9, puis Enter pour en profiter.

Une liaison pornographique
(France Télévision)
Aller dans les *Crédits du DVD*. À la dernière page, effectuer un clic haut ou un clic bas pour voir un écran caché composé d'affiches du film.

Taxi 2

Mars attacks !


Les Shadocks

Drôle de drame

En bonus caché Austin Power 2 vous offre 2 clips de la B.O.

Mars attacks !

Matrix
(Warner)
Cliquer sur *Bonus*, sur *Casting & Equipe*, puis sur *Scénario et réalisation des frères Wachowski*. Mettre *le pillule rouge* en surbrillance, puis Enter : en route pour un clip de 11 min alternant images du story-board et scènes à effets spéciaux. D'autre part, dans *Bonus*, cliquer sur *Le monde du rêve* et activer la nouvelle pilule : la séquence dite du Bullet Time (6 min) donne les secrets des effets spéciaux les plus impressionnants du film. Le DVD a été le premier, début 1999, à inaugurer une nouvelle race de disques à forte valeur ajoutée.

Me Myself I
(Gaumont/Columbia)
Dans *L'album de famille*, cliquer sur *Le chef de famille*, puis sur la photo de la réalisatrice. Vous aurez droit à une interview audio de Pip Karmel, la... réalisatrice !

Taxi
(TF1 Vidéo)
Cliquer sur @, mettre le rétroviseur de la 406 en surbrillance, puis Enter : la société Mastery signe ce DVD en bonus caché.

Taxi 2
(TF1 Vidéo)
Sélectionner *Opération Ninja* dans le menu principal, puis *Equipe du film*. Le portrait de Samy Naceri se met en surbrillance.
Taper 8 /Enter/2/Enter/9/Enter/4/Enter/2/Enter (le titre du film tapé sur un clavier téléphonique) : la séquence de la montée des marches de l'équipe du film à Cannes apparaît.

Le temps retrouvé
(France Télévision)
Dans Autour du *film/Crédits*/Clic haut/Enter, une petite interview de Vincent Pérez et Emmanuelle Béart enregistrée à Cannes.

Les rois du désert

Yellow Submarine
(Warner)
Dans le menu anglais, on peut se déplacer sur le sous-marin et entendre 14 répliques du film.

* Il va de soi que cette liste ne tient pas compte des bonus cachés que nous n'avons pas (encore) trouvés...

Genre : L'empire du Soleil
Studio : Ghibli
Éditeur : Kaze/Arte Vidéo
Distributeur : Film Office
Date de sortie du film : 1988
Durée du film : 1h24
Réalisateur : Isao Takahata
Producteurs : Toru Hare
Musique : Yoshio Mamiya
Date de sortie du DVD : disponible

Photos Prod

Le Tombeau des lucioles

par Christophe Séfrin

Dans la jap'anim, certains titres font figure d'incontournables. Ce *Tombeau des lucioles* de Takahata en fait partie.

À partir de quel moment une œuvre cinématographique doit-elle être considérée comme un chef-d'œuvre ? Quand elle émeut et qu'elle fait l'unanimité ? Quand elle réussit un pari technique insensé ? Ou quand on a compris qu'elle laissera une trace et qu'elle nous survivra ? Trop souvent employée, devenue élément marketing (« le nouveau chef-d'œuvre de... »), l'appellation a perdu de son sens, pas avec *Le Tombeau des lucioles*. Le film de Takahata est sûrement le seul dessin animé qui m'ait ému aux larmes. La dernière fois, ce devait être *Bambi*, mais ça remonte à longtemps. Passé la trentaine, on se trouve con lorsque l'on pleure devant un dessin animé. On sent pourtant bien que la tragédie que vivent Seita et Setsuko, ces deux orphelins japonais perdus sous les bombes américaines, n'est pas forcément calibrée dans ce but. Certes, la vision enfantine de la cruauté humaine imposée par l'animation décuple les sentiments. Pourtant, tout sonne tellement juste que l'on se laisse finalement prendre au piège. Mais que c'est bon d'avoir mal ! L'édition DVD du *Tombeau* est donc un vrai plaisir masochiste. La pureté de sa bande musicale, si discrète qu'elle renforce la solitude des personnages, est une poésie à elle seule. La chaleur douillette des images, en opposition à la dramaturgie du scénario, résonne comme un conte cruel dont on ne peut se défaire. Dans son interview exclusive proposée en extra (22 min 30), Isao Takahata revendique les influences de Jacques Prévert et de Paul Grimault. Selon ses dires, c'est *Le Roi et l'oiseau* qui lui a donné l'envie du métier. Des extraits de *The Cokpit*, *GunSmith Cats* et *Les Chroniques de la guerre de Lodoss*, invitent à rester au Japon.

- Langues : français, japonais
- Sous-titres : français imposés sur la V.O.
- Nbre de disques : 1

Dolby stéréo (français, japonais)

1.85 — 16/9 compatible 4/3

Disc 1
Simple face, double couche

L'essentiel : Un monument du dessin animé japonais qui se doit de figurer dans votre collection... juste pour le principe.

Genre : Drame électrisant
Studio : Castle Rock Entertainement
Éditeur : Warner Home Vidéo
Distributeur : Warner Home Vidéo
Date de sortie du film : 1999
Durée du film : 3h01
Réalisateur : Frank Darabont
Producteurs : Frank Darabont, David Valdes.
Acteurs principaux : Tom Hanks, David Morse, Bonnie Hunt, Michael Clarke Duncan, James Cromwell, Michael Jeter.
Musique : Thomas Newman
Date de sortie du DVD : disponible
Plus d'info sur le Net : www.thegreenmile.com

Photos Prod

La Ligne verte

par Christophe Séfrin

La prison comme vous ne l'avez jamais vue d'après un roman de Stephen King, c'est ici, avec son et image de qualité.

« Le scénario de Frank est, de loin, la meilleure adaptation que j'ai jamais lue. » Stephen King, auteur de *The Green Mile*, se répète. Comme pour Rob Reiner dans *Stand by Me*, ce mois-ci (lire chronique par ailleurs), l'écrivain cire les pompes de Darabont dans le making of du film. À qui le tour ? Après *Les Évadés*, le réalisateur retrouve l'univers carcéral. Il aurait loupé sa vocation de geôlier, le Frankie, que ça ne nous étonnerait pas... Plus de trois heures derrière les barreaux, ça peut paraître long pour un spectateur innocent. D'autant que les taulards que Hanks et Morse matonnent et bichonnent sont là pour toujours. Jusqu'à ce qu'on les envoie sur la chaise électrique, la bien nommée « Miss 100 000 volts », un vieux modèle 1935 qui impose des répétitions avant chaque exécution... Tu auras peine à le croire, ami gamer : *La Ligne verte* a un petit parfum de comédie ! Derrière la stupéfiante humanité de ces gardiens présentés tels des médecins au chevet de grands malades, derrière l'arrivée au mitard de John Coffey, un colosse noir condamné à nous émouvoir, Darabont parsème son film de poil à gratter. Et le rire nous démange plus souvent qu'il n'y paraît. Le DVD, lui, illumine dès les premières minutes. La copie est parfaite : image et son jouent les complices et méritent vraiment les faveurs du jury. La définition est précise, les couleurs chaudes et la musique restituée avec une pureté exemplaire. Peu d'effets arrière mais une atmosphère, un environnement sonore totalement enveloppants. Après ces 151 minutes où la technique sera exempte de procès, 10 min de making of : vraiment trop peu ! Visiblement, le DVD était bourré jusqu'à la gueule.

- Langues : français, anglais
- Sous-titres : français, anglais, allemand, arabe, espagnol, italien, néerlandais.
- Nbre de disques : 1

Dolby Digital 5.1

1.85 — 16/9 compatible 4/3

Disc 1
Simple face, double couche

L'essentiel : Un film étonnant, plus drôle qu'il n'y paraît, pour finalement peu de bonus mais une indéniable qualité de son et d'image.

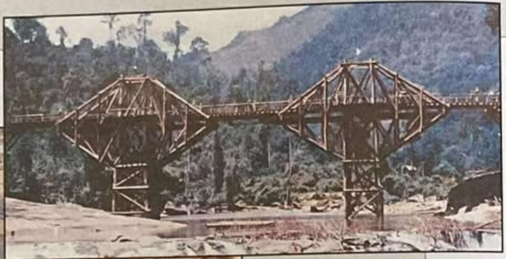
Genre : Génie militaire
Studio : Horizon Pictures G.B.
Éditeur : Columbia
Distributeur : Gaumont Columbia Tristar Home Vidéo
Date de sortie du film : 1957
Durée du film : 2h36
Réalisateur : David Lean
Producteur : Sam Spiegel
Acteurs principaux : William Holden, Alec Guiness, Jack Hawkins, Sessue Hayakawa.
Musique : Malcolm Arnold
Date de sortie du DVD : disponible
Plus d'infos sur le Net : www.kwai-dvd.com

Photos Prod

Le Pont de la rivière Kwaï

par Christophe Séfrin

Impossible de ne pas parler de ce DVD. Sans doute le titre le plus étonnant de ces derniers mois et le plus représentatif de ce que peut apporter le support DVD. Une démonstration de talent.



Le pont

50 degrés de latitude Nord : son emplacement
17 000 km : sa distance par rapport à Hollywood
1 500 arbres abattus pour sa construction
48 éléphants pour acheminer les troncs
400 autochtones et acteurs réquisitionnés pour l'édifier
130 mètres : sa longueur
28 mètres : sa largeur
250 000 dollars : son prix
1,5 km de voie ferrée construite pour amener le train jusqu'au pont
65 ans : l'âge de la locomotive
1 000 tonnes de dynamite pour détruire l'édifice
8 mois de travail pour le bâtir
30 secondes pour le démolir
6 caméras pour immortaliser la scène
...1 seule prise de vue possible et réalisée le 11/03/1957

Le film

2 ans de préparation
3 ans écoulés entre la découverte du roman de Pierre Boulle et la sortie du film
251 jours de tournage
37 nationalités représentées sur le plateau
1 journée : le temps que William Holden a pris entre la lecture du scénario et son accord pour participer au film
1 million de dollars : le cachet de l'acteur (que le studio lui a versé sur plusieurs années)
8 : le nombre de nominations aux Oscars
7 : le nombre de statuettes récoltées

Ce DVD représente une véritable encyclopédie du cinéma.

Vous voilà derrière votre PS2 en plein dilemme ! Fallait peut-être pas choisir le grade de Général de brigade pour ce jeu. Lieutenant général aurait suffit pour tester vos connaissances sur *Le Pont de la rivière Kwaï*... Alors, « Où Saïto a t-il fait ses études ? » À Tokyo, Londres ou Cambridge ? Vous cliquez sur Tokyo et... tombez sous un coup de feu mortel. De toute façon, avec le temps qu'il vous restait, l'armée anglaise devra se passer de vous pour détruire le pont... « Kwaï », le dernier jeu de stratégie pour PS2 ? Seulement l'un des innombrables modules de l'édition DVD du chef-d'œuvre de David Lean. On la reconnaît dans les magasins par sa jolie boîte cartonnée avec des bambous en relief. Ça fait tout de suite collector. Ça l'est. Réflexion faite, les éditeurs devraient introduire l'appellation « DVD encyclopédique », tant certaines éditions viennent étancher notre soif d'infos sur le cinéma. Sur *Le Pont de la rivière Kwaï*, elle restait intarissable. On pensait avoir tout lu et tout entendu sur cette histoire (vraie) de prisonniers anglais contraints de construire un pont en pleine jungle birmane. On n'avait pas tout vu. Pas vu le docu d'époque baptisé « Naissance d'un géant » (6 min 10) pour raconter la construction de l'ouvrage durant le tournage. Pas vu l'interview de John Milius (8 min), parlant « du meilleur raid commando de l'Histoire du cinéma » et d'un film « de la classe de Citizen Kane ». Pas vu le court métrage (15 min 48) narré par William Holden à l'attention des élèves de l'USC, école de cinéma américaine. Forcément pas vu l'opulente collection de photos d'exploitation et d'affiches du film (7 min). Pas vu les cartes de stratégie militaire venues cautionner l'aspect historique du long métrage. Pas vu le making of du français Laurent Bouzereau (53 min) ! Pas vu le livret de 12 pages en français offert dans le boîtier de ce (double) DVD hallucinant. Du roman de Pierre Boulle aux 7 oscars, tout est dit, exhumé, montré, révélé. Comme le fait que Cary Grant devait tout d'abord interpréter Shears à la place de William Holden, ou que Charles Laughton, d'abord pressenti pour le rôle du Colonel Nicholson, fut remplacé par Alec Guiness... moins gros, ou encore que le preneur de son oublia d'enregistrer le déraillement final et que l'on retrouva sur un vieux disque de bruitages en 78 tours de quoi illustrer l'une des scènes mythiques du septième art. Tout est à découvrir ! Et à redécouvrir... À commencer par le film, entièrement restauré et affichant à la stupeur générale une image flambant neuve, à la très grande luminosité, aux couleurs d'une chaleur extrême, aux contrastes forts et que seuls trois ou quatre tremblements viennent dater. Le son fait aussi partie du peloton des bonnes surprises : il est remasterisé en 5.1 ! Un coup d'œil sur la bande-annonce, livrée telle quelle, usée, abîmée, délavée, atteste du travail remarquable effectué dans l'ombre. Logique que le disque nous arrive avec plus d'un mois de retard...

- *Langues : français, anglais, allemand.*
- *Piste musicale séparée.*
- *Sous-titres : français, anglais, allemand, arabe, bulgare, danois, finlandais, hollandais, tchèque.*
- *Nbre de disques : 2*

Dolby Digital 5.1 (français, anglais)
Mono (français, allemand))

2.35 — *16/9 compatible 4/3*

Disc 1 Simple face, double couche
Disc 2 Simple face, simple couche

L'essentiel : Un chef-d'œuvre du cinéma qui donne au DVD ses lettres de noblesse : image et son remasterisés, et une myriade de suppléments...

Genre : Contes de printemps
Studio : Tristar Pictures
Éditeur : Columbia Tristar
Distributeur : Gaumont Columbia Tristar Home Vidéo
Date de sortie du film : 1994
Durée du film : 2h07
Réalisateur : Edward Zwick
Producteurs : Edward Zwick, Bill Wittliff, Marshall Herskovitz.
Acteurs principaux : Brad Pitt, Anthony Hopkins, Aidan Quinn, Julia Ormond.
Musique : James Horner.
Date de sortie du DVD : disponible

Photos Prod

Légendes d'automne

Édition Collector

par François-Cyril Géroult

Contrairement à la 1re édition, celle-ci comporte des bonus.

Une saga familiale fantastique, un rien mélo, servie par une palette d'acteurs surdoués (Pitt, Hopkins, Quinn) et des décors somptueux. S'ajoute à cela la pléthore de bonus de cette réédition...

Qu'on se le dise, la dernière tendance en termes de DVD est à la réédition. Déjà chroniqué le mois dernier *Dobermann*, ce mois-ci *The Craft* et *Légendes d'automne*, en attendant *Bad Boys* le mois prochain. La recette est très simple : prendre un film sorti il y a 1 an ou 2 en DVD, relooker la jaquette et saupoudrer le tout de copieux suppléments. En attendant l'ultime édition, puis l'ultime édition collector voire le collector ultime édition collector ! Alors coup marketing et purement commercial ou bien aubaine pour le consommateur ? La réponse est double. Car ces films sont sortis il y a 2 ans, quand le DVD ne touchait qu'un public restreint de fans. Les techniques de fabrication ont évolué depuis pour permettre la création de disques plus aboutis. Le parc installé de lecteurs a considérablement augmenté (plus 70 000 dans la journée du 24 novembre). Et désormais, on sait qu'il y a un public passionné pour les bonus en tout genre. Une édition collector vise donc aujourd'hui un public large et la rentabilité est assurée pour les éditeurs. Sans crier au scandale, cette pratique apparaît alors justifiée. Sortir un titre dans une version améliorée est monnaie courante pour les jeux vidéo. Ce type de procédé s'applique maintenant au monde du DVD. Pad en mains, c'est parti pour un comparatif impitoyable ! L'interface a été complètement revue, le superbe menu d'accueil animé et musical s'affiche en 16/9. Le gameplay est totalement inédit car la version 1 ne proposait aucun supplément. Première bonne surprise : tous les suppléments sont sous-titrables en français. À commencer par les 2 commentaires audio spécialement enregistrés pour cette édition collector. Un commentaire des plus captivants du réalisateur accompagné de Brad Pitt, et plus technique avec le directeur photo et la décoratrice. Tout aussi passionnant, trois scènes coupées au montage et la possibilité d'activer un commentaire du réalisateur. Un making of de 6 minutes très promotionnel et sans réel intérêt, suivi de la classique bande-annonce puis de 8 filmographies. Et un petit bug d'affichage car derrière les notes de production se cache en fait un court reportage (4 min) sur les décors commentés par la décoratrice. Enfin, le bouquet final avec la bande originale du film isolée sur 5 canaux. James Horner et vous, Dolby Digital et somptueux paysages, elle est pas belle la vie en collector ?

Parmi les bonus, les commentaires du réalisateur et de Brad Pitt.

- *Langues : anglais, français*
- *Sous-titres : anglais, français*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

1.85 — *16/9 compatible 4/3*

Disc 1 Simple face, double couche

L'essentiel : Un DVD rempli de bonus pour un film superbe qui profite d'une qualité de son et d'image irréprochable.

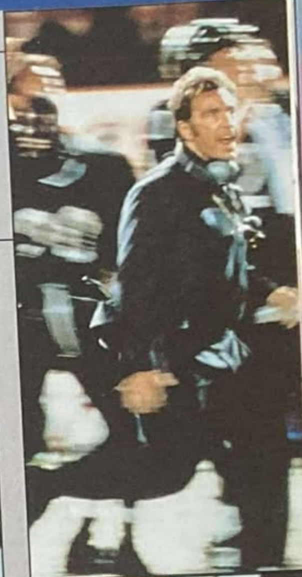
NICOLAS CAGE DANS CINEMASCOPE

A l'occasion de la sortie du film "FAMILY MAN" le 20 décembre, Vérane reçoit Nicolas Cage en interview dans Cinémascope, le vendredi 22 décembre à 22h.

MCM disponible sur france telecom cable (08 36 67 60 60 - 1,48 f/mn) - www.francetelecomcable.fr

Genre : Télé-foot
Studio : Warner Bros
Éditeur : Warner Bros
Distributeur : Warner Bros
Date de sortie du film : 1999
Durée du film : 2h31
Réalisateur : Oliver Stone
Producteurs : Lauren Shuler Donner, Dan Halsted, Clayton Townsend.
Acteurs principaux : Al Pacino, Cameron Diaz, Dennis Quaid, James Wood, Jamie Foxx.
Musique : Robbie Robertson, Paul Kelly.
Date de sortie du DVD : disponible
Plus d'infos sur le Net : www.anygivensunday.net

Photos Prod



L'Enfer du dimanche

par Christophe Séfrin

Une initiation au monde du sport en général et du foot américain en particulier. Un clip géant dédié au business du sport, une brochette d'acteurs géniaux, deux DVD étonnants. Pour les inconditionnels de John Madden, lui aussi fantastique sur PS2…

« Balance droite-split-25-barnel-clear. Je déboule sur ta gauche, sois prêt ! » On ne sort pas de ce (long) film sur le football américain plus instruit sur les règles du jeu. On en sort plus fort. Ayant poussé le vice jusqu'à river des caméras au cul de ses joueurs pour mieux filmer leur jeu de jambes, Oliver Stone nous largue au cœur de la mêlée. Chaud devant ! Filmant le terrain comme un champ de bataille, les matchs comme des conflits armés, les ballons comme des missiles et les quaterbacks comme des kamikazes (la nostalgie *Platoon*, camarade…), le réalisateur de *JFK* offre une vision totalement dépoussiérée du sport.

C'est quoi ce truc de dingues ? Il faut sauver le soldat Ryan 2 ? Opposant à la vision édulcorée des retransmissions sportives télévisées une approche des matchs in vitro, Stone révèle la violence exacerbée des rencontres. Par moments, on ne sait plus trop si l'on regarde un DVD où si l'on est plongé au cœur de la simulation ultime ! Les scènes de football semblent avoir été pensées pour l'un et l'autre support : montage à la baïonnette, caméra suggestive pour mieux nous immiscer dans les rangs, bande musicale intempestive et bombardement de bruitages, l'ensemble célébré sur le podium d'un Dolby Digital 5.1 victorieux et gonflé au TNT. On sort du terrain en miettes ! Et alors que sur le banc de touche, on reprend son souffle, on se demande si la vraie star du film n'est pas le football américain plutôt que Al Pacino. Dans le rôle d'un coach vieillissant devant faire face à la soif de réussite de la présidente de son club (Cameron Diaz, patronne des Sharks de Miami, avant de patronner *les Drôles de dames* de Charlie), l'acteur passe indéniablement au second plan.

Au coup de sifflet final, la star, c'est le DVD ! Ou plutôt les DVD… *L'Enfer du dimanche* ne déroge pas à la mode actuelle des double éditions proposant un disque pour le film (avec deux commentaires audio… en V.O. et la piste musicale isolée), un second pour les suppléments. Ceux-ci s'articulent autour de quatre axes. Le premier, baptisé « Avant-match », rassemble trois bouts d'essais avec l'acteur Jamie Foxx et une featurette promotionnelle de 27 minutes dans les coulisses du tournage. Le second, justement intitulé « Mi-temps », regroupe trois clips, dont le *Shut'em Down* de LL Cool J. « Après match » propose 32 minutes de scènes supplémentaires sous-titrées sur lesquelles on peut activer le commentaire du réalisateur (en V.O.). Également : un bêtisier (4 min) moins gras que Vidéo Gag, deux séquences de scènes de foot inédites (8 et 3 min 30), 53 affiches du film et 123 photos à visionner une par une ou en déroulé automatique. Enfin, un module DVD-Rom pour PC donne accès à une flopée d'infos supplémentaires (en anglais) et à un petit jeu permettant de remonter la scène de la rencontre entre Tony et Christina (le coup de l'atelier de montage avait déjà été exploité, de façon beaucoup plus concluante, sur l'édition limitée de *Men in black*). Chrono en main, ça fait plus d'une heure trente d'extras. Autant dire qu'à 179 francs le billet d'entrée, on en a pour son argent. Pour les règles du jeu expliquées aux « débiles » français, il faudra sans doute attendre une édition Collector…

Deux DVD, un pour le film et un autre avec 1h30 d'extras.

Découvrez les coulisses du tournage (27 min) ainsi qu'un excellent bêtisier (4 min).

- *Langues : français, anglais*
- *Sous-titres : français, anglais, allemand, arabe, espagnol, hollandais, italien, anglais pour malentendants.*
- *Nbre de disques : 2*

Dolby Digital 5.1

2.35 — *16/9 compatible 4/3*

Disc 1
Simple face, double couche

Disc 2
Simple face, double couche

L'essentiel : Deux DVD pour un film explosif sur le foot U.S. et plus d'un heure trente de bonus. Monté comme un clip, L'Enfer du dimanche a la pêche.

Genre : Plein les yeux, plein les oreilles
Studio : Walt Disney
Éditeur : Walt Disney Home Vidéo
Distributeur : Buena Vista
Date de sortie du film : 1999
Durée du film : 1h11
Réalisateurs : Pixote Hunt, Hendel Butoy, Eric Goldberg, James Algar, Francis Glebas, Gaëtan et Paul Brizzi.
Producteurs : Lisa C. Cook, Roy Edward Disney, Donald W. Ernst, Patricia Hicks, David Lovegren.
Acteurs principaux : Steve Martin, Itzhak Perlman, Quincy Jones, Bette Midler, James Earl Jones, Angela Lansbury.
Date de sortie du DVD : disponible
Plus d'infos sur le Net : www.disney.fr/DisneyVideos

Photos © Disney

Fantasia 2000

par Christophe Séfrin

Impossible de faire l'impasse sur ce titre si particulier qui fait la part belle aux images et aux sons grandioses. Attention, spectacle dans le salon…

- *Langues : français, anglais*
- *Sous-titres : français, anglais.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

1.85 — *16/9 compatible 4/3*

Disc 1
Simple face, simple couche

L'essentiel : Des images et des sons extraordinaires (parfaits pour faire la démonstration de son installation Home Cinema), pour un film clairement atypique.

C'est le neveu Roy qui signe l'intro du DVD. En 3 min 25, l'héritier fait le portrait d'un studio d'animation toujours à la pointe du progrès, de *Stimboat Willie* à *Dinosaure*, en passant par *Fantasia* un, « premier film en son multipiste stéréo ». À l'origine, tonton Walt voulait que *Fantasia* soit un concerto pour le cinéma sans cesse renouvelé, permettant d'aller voir le film régulièrement en salle et d'y trouver de nouvelles séquences. En vain. Il aura fallu 60 ans pour que le studio donne naissance à cette suite, initialement présentée dans les salles Imax. Aujourd'hui, le principe est le même qu'hier : les animateurs mettent en images certaines des plus belles partitions de l'Histoire de la musique. Sept au total, plus la reprise de *L'Apprenti sorcier*. Chaque séquence est présentée par une guest-star de chair et de sang (Steve Martin, Bette Midler…) alors qu'en coulisses, les baleines préparent leur envol (*Les Pins de Rome*), les flamands roses répètent leurs pas de deux (*Le Carnaval des animaux*), et que les papillons sortent de leur chrysalide (*La Cinquième symphonie*)… Toujours prompt à se prendre pour Sigfried et Roy, Disney peut véritablement parler ici de « magie », mot que le studio de Burbank (bur-banque ?) a généralement tendance à accommoder à toutes les sauces. Car c'est bel et bien d'éblouissement dont on peut parler. La beauté des images n'a d'égale que celle des pièces musicales à consommer (sans modération) dans un Dolby Digital 5.1 impressionnant d'ampleur. À ce titre, *L'oiseau de feu* bénéficie de graves d'une profondeur extrême. Les possesseurs d'écran 16/9 noteront avec quelle perfidie le DVD « gonfle » l'image (4/3) de *L'Apprenti sorcier* : si l'épisode démarre dans son format 4/3, il profite très vite d'un plan très sombre pour passer subrepticement en 14/9, en réduisant les marges latérales. Outre l'intro de Roy, proposée en bonus, le dessin animé *Toot, Whisle, Plunk and Boom* (10 min 20) est un extra agréable (V.O./ST) qui, bien qu'en Cinémascope, n'est pas anamorphique 16/9.

Genre : Japanime mordante
Studio : Bandaï Visual
Éditeur : CTV International
Distributeur : Film Office
Date de sortie du film : 1999
Durée du film : 1h38
Réalisateur : Hiroyuki Okiura
Producteurs : Tsutomu Sugita, Hidekazu Teraka.
Musique : Hajime Mizoguchi
Date de sortie du DVD : disponible

Photos © Mamoru Oshii/Bandai

- *Langues : français, japonais*
- *Sous-titres : français, imposés sur la V.O.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

1.85 — *16/9 compatible 4/3*

Disc 1
Simple face, double couche

L'essentiel : Un film d'animation fantastique à découvrir absolument, accompagné de son making of. Une très bonne surprise.

Jin-Roh, la brigade des loups

par Christophe Séfrin

À découvrir d'urgence, un film superbe, bourré d'idées géniales.

Je dois te l'avouer ami lecteur (vous permettez que je vous tutoie ?) : je ne m'y entends guère en animation japonaise. C'est donc nu comme un ver que j'ose m'aventurer vers toâ, toâ à qui on ne la fait sûrement pas en japanime… Je ne saurais dire pourquoi, j'avais comme un a priori positif en enfournant le DVD de *Jin-Roh* dans ma console. D'entrée, l'habillage soigné du disque, ses menus grande classe qu'on aurait cru griffés Kenzo, affichaient des ambitions artistiques que je n'avais pas retrouvées sur les douze premiers DVD Pokémon. Visiblement, j'allais jouer dans la cour des grands. Il ne me fallut pas plus de trois minutes pour me super-gluter à l'écran, tellement ça s'annonçait passionnant. Dans le Japon de l'après-guerre, c'était l'histoire du brigadier Fusé, membre d'une unité de choc, confronté à sa propre humanité après n'avoir pu empêcher le suicide sous ses yeux d'une jeune terroriste. Et ça, c'était en dessin animé ! 1 heure 38 de stupéfaction plus tard, alors même que ma PS2 me proposait de continuer le combat avec 38 minutes de making of, les thèmes du film, les bandes-annonces japonaise et française et un ou deux autres sushis en plus, j'en étais encore tout retourné. Car dans *Jin-Roh* (que j'appris bientôt à prononcer à la jap… « Dzing Gohoh »), il n'y avait pas qu'un scénario miraculeusement échappé des mains d'Hollywood, ni une qualité d'animation à faire chuter le cours de l'action Disney… il y avait un film d'une extrême intensité, avec des qualités artistiques, une poésie et un lyrisme à couper le souffle. Tiens, rien que d'en parler et l'émotion re-pointe le bout de son pad ! Et quand je découvre, au fil des différentes interviews proposées dans les extras du disque, que le réalisateur (qui avait été animateur sur *Ghost in the Shell*) n'a que 29 ans, je me sens comme qui dirait un air de pas grand-chose. Remarque, je ne dois pas être le seul : l'éditeur, qui avait modestement prévu de vendre 4 000 DVD de *Jin-Roh* d'ici les fêtes, en a déjà écoulé plus de 10 000. Ça rassure…

Genre : Quatre garçons dans le vent
Studio : Columbia Pictures
Éditeur : Columbia Tristar
Distributeur : Gaumont Columbia Tristar Home Vidéo
Date de sortie du film : 1986
Durée du film : 1h25
Réalisateur : Rob Reiner.
Producteurs : Bruce A. Evans, Raynold Gideon, Andrew Scheinman.
Acteurs principaux : Wil Wheaton, River Phoenix, Corey Feldman, Jerry O'Connell, Kiefer Sutherland.
Date de sortie du DVD : disponible

Photos © Prod

Stand by Me édition Collector

par Christophe Séfrin

Film touchant s'inspirant de la vie de l'écrivain Stephen King, *Stand by Me* revient en une édition Collector complète et particulièrement réussie.

« C'est la première adaptation totalement réussie de mon travail. » Stephen King parle - et longuement - dans le making of (37 min) qui accompagne le film. Il est l'auteur de *The Body*, une nouvelle autobiographique dont a été tiré *Stand by Me*. C'est pour éviter de l'assimiler à un film érotique (!), voire à un film sur la culture physique (!!), que les producteurs l'on rebaptisé « *Stand by me* ». Parce que c'était un standard de Ben E. King que Rob Reiner aimait bien. Parce que la chanson voulait tout dire. Le refrain à lui seul induisait la perte de l'innocence de ces quatre mômes face au monde des adultes. Il témoignait de la force d'une amitié que l'on ne retrouve à aucun autre âge. Il rassurait devant la recherche d'un cadavre par quatre gamins d'une douzaine d'années seulement. Le film, on l'a tous vu. Impossible de ne pas s'être retrouvé dans l'un ou l'autre des garçons : Gordie, Vern, Chris, Teddy.

La relecture proposée par ce DVD peut s'effectuer en plusieurs temps. On peut bien entendu choisir de revoir le long métrage dans une version aux images proprettes, avec une bande-son qui, bien que monophonique, est loin d'être rédhibitoire. On peut aussi choisir d'écouter le commentaire audio du réalisateur, assez clairsemé, mais rempli de souvenirs émus et d'anecdotes (chose rare : on peut en profiter avec ses sous-titres tout en activant les sous-titres du film…). Rob Reiner y livre des informations complémentaires à celles distillées dans le making of. C'est Michael Gillis qui a réalisé cette section du DVD. Il a retrouvé tous les acteurs (exception faite de River Phoenix, excusé pour mort prématurée). Wil Wheaton, Jerry O'Connell, Corey Feldman et Kiefer Sutherland : ils restent à jamais marqués au fer blanc de leur première expérience devant la caméra. Ils se souviennent de leurs répliques 15 ans après et se remémorent de quelle façon Rob Reiner était parvenu à les faire pleurer pour la fameuse scène du pont. Bios et filmos en français, clip de la chanson générique complètent cette édition qui n'usurpe pas son appellation de « collector ».

- *Langues : français, anglais, allemand, espagnol. Bande originale isolée.*
- *Sous-titres : français, anglais, allemand, arabe, bulgare, danois, espagnol, finois, grec, hébreu, hindi, hongrois, islandais, italien, néerlandais, norvégien, polonais, portugais, suédois, tchèque, turc.*
- *Nbre de disques : 1*

mono (français, anglais, allemand, espagnol)

1.85 — *16/9 compatible 4/3*

Disc 1
Simple face, double couche

L'essentiel : Des multiples bonus pour ce film, dont le making of avec Stephen King. Un film touchant, un très beau collector.

Total Canal

Si vous trouvez encore dans les bacs le DVD *Total Recall*, avec Schwarzy, achetez-le ! Son éditeur finit actuellement d'en exploiter les droits de commercialisation : le film devrait bientôt disparaître des rayons… en attendant de le retrouver dans une nouvelle édition, sans doute richissime en suppléments, chez Studio Canal (courant 2001).

Opening fait mouche !

David Cronenberg était présent à Paris à la mi-novembre pour une rétrospective consacrée à ses films. La conférence du réalisateur, donnée au Virgin Mégastore le 17, sera présente sur l'édition de *Chromosome 3* que sort Opening fin décembre.

Made in Japan

Après l'édition complète de *Gunsmith Cats* (3 films, interview du créateur Kenichi Sonoda, making of, filmos, galerie d'images et bandes-annonces), l'éditeur Kaze annonce la sortie des *Chroniques de la guerre de Lodoss* en 3 DVD (vol. 1 depuis le 8 décembre, vol. 2 mi-janvier, vol. 3 mi-février). Parallèlement, le label de japanime prévoit les sorties successives de *Iria* et *Arion* en janvier et mars 2001.

ID4 sur son 5.1

Bonne surprise ! La piste audio anglaise de l'Édition spéciale de *Independence Day* n'est pas en Dolby Surround comme annoncé sur la jaquette, mais bel et bien en Dolby Digital 5.1.

Mars attaque !

Le mois de mars n'est pas si loin ce qui impose d'ores et déjà de faire ses économies. Rien que dans la programmation PFC Vidéo, on trouve pas moins de quatre DVD in-con-tour-nables : 1/ *Mission to mars* (même si le film s'est planté, le DVD promet), 2/ *X-Men*, 3/ deux premiers DVD de la saga de Gerry Anderson, *The Thunderbirds*. Et *The Thunderbirds*, c'est quelque chose…

Délai raccourci

C'est pas trop tôt ! Après des années de tergiversations, de sourde oreille et de débats, le gouvernement vient enfin de donner son accord à la réduction du délai vidéo. Cette mesure prendra acte au 1er janvier 2001. Sous la bannière du Syndicat de l'Edition Vidéo, les éditeurs pourront désormais commercialiser en cassette ou DVD les œuvres cinématographiques six mois (au lieu de neuf) après leur date de sortie au cinéma. Il s'agit là d'une vraie victoire, qui devrait, entre autres, permettre de lutter contre les importations parallèles massives, notamment en provenance de Belgique.

Il faut racheter le soldat Ryan !

Après une première édition en Dolby Digital 5.1, le film de Steven Spielberg, *Il faut sauver le soldat Ryan*, devrait bénéficier d'une nouvelle édition en DTS, en avril/mai prochain. Si c'est pas tirer à boulets rouges sur le porte-monnaie du consommateur, ça…

Genre : Mes sorcières bien aimées
Studio : Columbia Pictures
Éditeur : Columbia
Distributeur : Gaumont Columbia TriStar Home Vidéo
Date de sortie du film : 1996
Durée du film : 1h37
Réalisateur : Andrew Fleming
Producteur : Douglas Wick
Acteurs principaux : Fairuza Balk, Robin Tunney, Neve Campbell, Rachel True, Christine Taylor, Skeet Ulrich.
Musique : Graeme Revell
Date de sortie du DVD : disponible

Photos Prod

The Craft

par Christophe Séfrin

Édition Collector

Si vous aimez les sorciers et surtout les sorcières, si vous passez vos samedis soir à mater en cachette Sarah Michelle Gellar et ses copines au lieu de jouer à la PS2 avec vos potes, *The Craft* devrait vous permettre de concilier vos passions.

Tout a changé : la jaquette, le texte au verso de la jaquette, l'offre de bandes-son (version allemande en plus et anglaise Dolby Surround en moins), jusqu'aux sous-titres (13 langues supplémentaires !). C'est surtout l'interactivité du DVD qui a été considérablement renforcée : menus animés, making of, commentaire audio, scènes supplémentaires, filmos et bande originale isolée… l'habituel package justifiant l'appellation « Collector ». Pour ne pas se tromper dans les rayons ou sur des sites marchands malintentionnés, le titre du film est en rouge sur la jaquette de cette réédition. Il était noir sur la précédente et sous-titré *Dangereuse alliance*. La nouvelle mouture du DVD s'adresse forcément à ceux qui ont aimé ces quatre nanas dans le vent, étudiantes le jour, sorcières la nuit, et finissant par ne plus tout à fait contrôler leurs pouvoirs. Incantations, rites initiatiques, magie noire : ce n'est pas que du cinéma. Le producteur a fait appel à une certaine Pat Devon, dont les connaissances en sorcellerie auraient depuis longtemps dépassé le stade universitaire pour flirter, assure-t-il, avec des travaux pratiques on ne peut plus concluants. L'actrice Fairuza Balk, elle-même, serait une Wiccan, digne héritière d'une longue lignée d'apprenties sorcières. On pourra reprocher au making of du DVD (24 min 30) d'être un peu trop standardisé et de manquer étrangement d'images du tournage. Il est néanmoins riche en infos et l'équipe du film au grand complet - du producteur aux acteurs - se prête de bonne grâce au jeu des petites confessions entre amis. Quatre scènes coupées car ralentissant le rythme du film ou nuisant à sa cohérence ont été retrouvées ; Andrew Fleming les commente. Le réalisateur a visiblement envie de parler. La densité de son commentaire audio, de la première à la dernière minute de *The Craft*, témoigne de son engagement passionné mais aussi d'une volonté certaine de combler les fans de DVD, toujours gourmands de ces petits détails pour beaucoup anodins mais qui font l'un des atouts du support. Hormis le nom de l'actrice, pressentie jusqu'à l'aube du premier clap, mais qui n'a pas été retenue pour figurer dans l'alliance, tout est dit.

Abracadabra, édition Collector tu achèteras !

Chacune des actrices raconte ses premiers émois de sorcière dans le making of.

- *Langues : français, anglais, allemand. Bande originale isolée.*
- *Sous-titres : français, anglais, allemand, arabe, danois, finnois, grec, hébreu, hindi, hongrois, islandais, néerlandais, norvégien, polonais, suédois, tchèque, turc.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

1.85 — *16/9 compatible 4/3*

Disc 1
Simple face, double couche

L'essentiel : Un film sympathique commenté en détail par le réalisateur. L'occasion de mieux comprendre ce qui se passe derrière la caméra.

par Christophe Séfrin

Série, j'ai sorti les DVD !

Photos Prod

Ce n'est plus un parachutage, c'est une invasion ! Sitcom et connes, séries et feuilletons investissent le DVD, donnant aussi bien lieu à des éditions hallucinantes qu'à des sorties en catimini. Les boîtiers de ces disques ne disent pas toujours ce que l'on va découvrir sur notre console. Nous si.

Buffy contre les vampires Édition limitée

Genre

Les tribulations d'une blondinette plutôt sexy qui a compris qu'on n'exterminerait pas les vampires avec de l'ail, mais à coups de latte. Depuis le temps qu'on cherchait…

Bonus

Disque 1 : entretien avec Joss Whedon, le créateur de la créature, et David Boreanaz (Angel dans la série) : 4 min 13. Commentaire de Whedon sur le pilote (V.O./ST), script du pilote (270 écrans en… anglais !), bande-annonce (V.F.), module DVD-Rom donnant accès au site officiel de la série et à un économiseur d'écran.

Disque 2 : clip « I Quit », par Hepburn. Galerie de 29 (très jolies) photos.

Disque 3 : Bios de Joss Whedan, Sarah Michelle Gellar, Alyson Hannigan, Anthony Stewart Head, Nicholas Brendon, David Boreanaz, Charisma Carpenter. 69 pages tout en anglais, donc parfaitement inutiles sans le Harrap's non-offert en bonus caché.

Nous, ce qu'on en dit

Un coffret sympatoche et sans fioritures. Sûrement l'un des best-sellers des fêtes. Compte tenu de la large clientèle de *Buffy*, l'éditeur aurait été bien inspiré de faire traduire les éléments des bonus restés en anglais (script, bios). Ça sent encore l'économie de bouts de chandelles…

Saison : 1
Nbre d'épisodes : 12
Durée totale : 6h30
Coffret : 3 DVD sérigraphiés
Langues : français, anglais en Dolby Surround.
Sous-titres : français, anglais, allemand.

Édité par : PFC Vidéo
Prix indicatif : 399 F

X-files Édition limitée

Genre

Les tribulations d'un couple d'agents du FBI qui s'obstine depuis 1993 à prouver que des autorités supérieures sont cul et chemise avec E.T. et ses sbires. C'est pas faute de leur avoir dit que la vérité était ailleurs…

Bonus

Disque 1 : 2 scènes coupées sur le pilote (1 min 28 et 1 min 08 en V.O./ST), cuisinées « façon lapin blanc » comme sur le DVD de *Matrix* : lorsqu'un X apparaît à l'écran, tu cliques et tu mates ! 4 extraits internationaux.

Disque 2 : 3 extraits internationaux.

Disque 3 : 2 extraits internationaux. Sur l'épisode *L'Ange déchu*, une scène avant effets spéciaux, accessible selon la recette déjà évoquée (30 secondes).

Disque 4 : 4 extraits internationaux.

Disque 5 : 4 extraits internationaux.

Disque 6 : 4 extraits internationaux.

Disc 7 : que des bonus ! Docu *La vérité sur la saison 1* (V.O./ST), très intéressant car basé sur des interviews, voulant parler de tout (les acteurs, les effets spéciaux…) mais trop court (11 min 06) et survolant son sujet. Conversation avec Chris Carter (30 min, V.O./ST) autour de 12 de ses épisodes soi-disant préférés : ces bribes d'interviews anciennes avaient été enregistrées pour les éditions vidéo de la série. *Les X-files : derrière la vérité* : 12 modules de moins d'une minute chacun, où différents protagonistes de la série parlent des personnages de certains épisodes et de quelques éléments-clés. 47 spots TV en anglais de 10 ou 20 secondes : toutes les bandes-annonces sur la diffusion de chacun des 24 épisodes de la saison 1 sur la chaîne Fox. Reprise des scènes coupées présentes sur le disc 1 et de la séquence des effets spéciaux du disque 3.

Nous, ce qu'on en dit

Ce coffret dépliable (plus d'un mètre de DVD à étaler dans leur écrin de plastique et de carton !) est assurément un bel objet. Le livret de 24 pages fourni recense l'intégralité des chapitres de chaque disque : pas inutile, loin s'en faut ! Déception assurée au rayon bonus : le coup des extraits internationaux, ça va une fois ou deux, pas plus. Pour les extras du septième disc, ça sent les fonds de tiroirs et le déjà-vu. Finalement, les suppléments les plus intéressants sont… les 47 spots TV !

Saison : 1
Nbre d'épisodes : 24
Durée totale : 18h
Coffret : 7 DVD sérigraphiés
Langues : français, anglais en stéréo.
Sous-titres : français, anglais, hollandais, grec.

Édité par : PFC Vidéo
Prix indicatif : 799 F

Le Prisonnier Intégrale

Genre

Les tribulations d'un agent secret captif sur une île isolée où beaucoup aimeraient passer leurs vacances. Pas lui.

Bonus

Disque 1 : bandes-annonces sous-titrées de chaque épisode. À noter que c'est sur ce disque qu'est proposé l'épisode dit « alternatif », correspondant au numéro 2 (euh, 2 comme l'épisode…) monté différemment.

Disques 2, 3, 4, 5 : bandes-annonces sous-titrées de chacun des épisodes.

Disque 6 : cochez le 6 sur votre Bananalotto : c'est ce numéro qu'il faut jouer pour obtenir tous les bonus rassemblés sur un DVD copieux en surprises (il contient aussi les deux derniers épisodes de la série flanqués de leur bande-annonce). Au menu : *Bonjour chez vous*, un reportage de Jean-François Richjard, diffusé en 1990 sur M6 (32 min 07 de pure jubilation téléphilique). Une brève interview téléphonique de Patrick McGoohan (5 min 48) réalisée par Alain Carrazé dans l'émission Destination séries de Canal Jimmy. *Prisonnier du Village* : visite du site à la faveur d'un reportage diffusé en 1983 dans l'émission Temps X (13 min 55). *Les dessous de l'histoire* : un module complet racontant le tournage des différents épisodes illustré de photos de plateau (3 min 22). *Portmeirion : le Village* : carte interactive permettant de visiter à l'aide de son pad les différents monuments du Village. *La boutique* : badges, disques et livres… les produits dérivés de la série. *L'interrogatoire* : un quiz pour tester ses connaissances sur la série en choisissant le niveau de difficulté : touriste, résident, superviseur. Parviendrez-vous à vous évader ? *La R21* : une pub anglaise de 1990 pour la Renault 21 (49 secondes). Lien Internet avec accès au site de l'éditeur et à celui du fan-club du *Prisonnier*.

Nous, ce qu'on en dit

Le même packaging que *X-files*, mais en moins fragile (le fourreau est en carton rigide) et plus coloré. TF1 Vidéo n'a pas lésiné sur les moyens, offrant à chacun des DVD un menu différent et exhumant une foule de bonus carrément passionnants. On sent que des accros se sont penchés sur cette édition complète, pour ne pas dire ultime. Euh, voire définitive.

Nbre d'épisodes : 17
Durée totale : 14h15
Coffret : 6 DVD sérigraphiés
Langues : français et anglais en mono.
Sous-titres : français imposés sur la V.O

Édité par : TF1 Vidéo
Prix indicatif : 499 F

Friends

Genre

Les tribulations de 6 amis-amies qui parlent beaucoup de sexe mais ne pratiquent pas souvent. En tout cas pas devant la caméra…

Bonus

Rien, que dalle, nada, à part un lien Internet vers le site officiel, autant dire par grand-chose.

Nous, ce qu'on en dit

Peu ou pas d'efforts sur cette édition aux menus fixes et muets, regroupés dans un coffret qui ne trouve rien de mieux à nous offrir en extra qu'un kit de connexion pour l'offre AOL illimitée à 99 F par mois. 1/ on sait que cette offre s'est achevée fin octobre. 2/ on sait que AOL n'est pas en mesure de faire face à la demande et… déconnecte les abonnés qui ont souscrit à cette offre au bout de 30 minutes de surf !

Saison : 6
Nbre d'épisodes : 24
Durée totale : 8h40
Coffret : 3 DVD non sérigraphiés
Langues : français, anglais
Sous-titres : français, anglais, anglais pour malentendants, danois, finnois, islandais, néerlandais, norvégien, suédois

Édité par : Warner Home Vidéo
Prix indicatif : 399 F

Et c'est pas tout !

Chapeau melon et bottes de cuir (Studio Canal)

Saison 5. Beaucoup de suppléments : interview de Patrick McNee, notes de production. Coffret de 4 DVD : 249 F

Xena, princesse guerrière (Universal Vidéo)

Une édition pensée pour l'international avec tous les sous-titres et langues. 3 épisodes, photos, bios, synopsis. 149 F.

Stargate SG-1

4 DVD contenant 3 épisodes dont un pilote fait la transition avec le long métrage. 179 F le DVD.

Les Soprano

2 coffrets de 3 DVD comportant 13 épisodes. Grande qualité du son et de l'image. 249 F le coffret.

Petits plaisirs entre amis

Si après tout ça, le pad vous démange encore, n'oubliez pas d'inscrire sur votre liste de commissions les titres de vos prochains spectacles à la maison…

- **6 décembre**
  Menace II Society (Film Office)
  Faux semblants (TF1 Vidéo)
  Un crime dans la tête (PFC Vidéo)
- **7 décembre**
  La Firme (Paramount)
  Le Saint (Paramount)
- **8 décembre**
  Les Chroniques de la guerre de Lodoss, volume 1 (Kaze)
- **9 janvier**
  Fortress 2 (Gaumont/Columbia)
- **10 janvier**
  La Plage (PFC Vidéo)
  L'Espion qui m'aimait (PFC Vidéo)
  L'Homme au pistolet d'or (PFC Vidéo)
  Moonraker (PFC Vidéo)
- **12 janvier**
  The Patriot (Gaumont/Columbia)
- **17 janvier**
  Bad Boys, Édition Collector (Gaumont/Columbia)
  Magnolia, Édition Prestige (Metropolitan Video)
  Scarface, Édition spéciale (Gaumont/Columbia)
- **23 janvier**
  J.F.K. Édition Collector (Warner)
  Entre ciel et terre (Warner)
  Tueurs nés (Warner)
- **24 janvier**
  Predator 1 & 2 (PFC Vidéo)

L'univers du jeu vidéo est ludique et par définition amusant. Il s'y passe toutefois des choses pas toujours très drôles qui peuvent parfois mener certains éditeurs… au tribunal ! Pour preuve cette affaire sérieuse mettant en cause Core Design et donc Eidos, et Tomb Raider. Explications…

Tomb Raider

Après les jeux et le film : le procès !

par Dave Martinyuk

(photo © Stéphane Cempoint / Sygma)

Voici le vrai Jean-Yves Empereur.

Jean-Yves dans Tomb Raider I.

Novembre 99 : Tomb Raider IV La Révélation finale, sort dans le commerce. Il sera testé et accueilli comme les épisodes précédents et connaîtra un succès certes moindre mais tout de même mérité. Parmi les personnages que rencontre Lara dans cet épisode, il y a un « ami français » du nom de Jean-Yves, dont tous ceux qui se sont essayés au jeu se souviennent encore sûrement. Évidemment, nous ne nous étions pas souciés de savoir si ce personnage était inspiré d'une personne réelle quelconque et pensions que c'était un pur produit de l'imagination des développeurs de Core Design, après tout principal responsable dans cette affaire. Que nenni. Une assignation en justice déposée par un cabinet d'avocats à la suite d'une requête de monsieur Jean-Yves Empereur, Directeur de Recherches au Centre National de la Recherche Scientifique (CNRS) tend à démontrer la chose suivante : Jean-Yves à l'écran et Jean-Yves dans la vraie vie ne sont qu'une seule et même personne. Tout cela ne serait pas d'une grande importance si un détail ne venait pas claquer avec fracas la porte de la bienséance : M. Jean-Yves Empereur n'était en rien au courant de l'utilisation de son image. On pourrait penser qu'être représenté de façon virtuelle avec Lara Croft a un petit quelque chose de flatteur mais on peut aussi estimer qu'en être prévenu reste aussi la moindre des choses…

Article 9 du Code Civil

« Chacun a le droit au respect de sa vie privée. » Voilà ce que dit ce fameux article 9 du Code Civil, et il est bon, parfois, de s'en souvenir. Les similitudes entre M. Empereur et son avatar virtuel sont nombreuses et ont été soigneusement listées : même prénom, même nationalité, même métier (archéologue), il vit à Alexandrie et traduit les langues anciennes (M. Empereur s'occupe de fouilles dans cette même ville) et enfin - surtout ! - il lui ressemble physiquement comme deux gouttes d'eau (même coupe de cheveux, même corpulence, même foulard autour du cou…). Même le bureau dans lequel Jean-Yves travaille est calqué sur la réalité (avec un siège américain à bascule très typique). Au final, il est donc difficile de croire que de telles ressemblances découlent du pur hasard, même si ce n'est pas à nous d'en décider. Pour une personne physique « lambda », se retrouver dans un épisode de Tomb Raider pourrait faire sourire, et même considérablement flatter. Pour un Directeur de Recherches, les choses sont néanmoins plus compliquées. Ainsi, les collègues de M. Empereur ont cru que ce dernier utilisait son image à ses propres desseins, et avait touché de l'argent pour cela, ce qui n'est aucunement le cas. De plus, le contexte historique et archéologique de Tomb Raider IV fait figure, aux yeux des spécialistes, de cadre truffé d'erreurs et d'incohérences. Bref, la réputation de M. Empereur a un prix, et ce dernier est prêt à le faire payer à Eidos pour la retrouver pure et intacte. La façon dont va se terminer cette affaire est encore un mystère le jugement et les différents recours risquent de s'étaler sur au moins un an mais comme on le voit, l'univers des jeux vidéo peut mener à de vraies affaires judiciaires. Comme quoi, on ne s'amuse pas tout le temps dans le monde merveilleux des jeux vidéo…

Charles Kane remplace Jean-Yves dans Tomb Raider 5. On remarquera une certaine similitude entre ce perso et Jean-Yves, comme si le modèle 3D avait été subtilement modifié…

(photo © Stéphane Cempoint / Sygma)

FMV OUTRO LEVEL 1:

Lara, having acquired the Philosophers Stone, holds it up triumphantly in silhouette to the sunlight, examining its inscriptions.

Cut back to Lara's mansion. Dunstan, Jean Yves and Winston sit around the fire. Fade to the same stone in Winston's hand as he lays it back on the table, his tale now complete.

The talk turns toward a picture of a U Boat close to the fireplace. Cut to a shot of the boat, April 1945. Jean Yves narrates as the camera moves through the boat interior, to the storage areas at the back. A crate lays on the floor, with some kind of mysterious insignia on it…

FMV OUTRO LEVEL 1:

Lara, having acquired the Philosophers Stone, holds it up triumphantly in silhouette to the sunlight, examining its inscriptions….

Cut back to Lara's mansion. Dunstan, Charles and Winston sit around the fire. Fade to the same stone in Winston's hand as he lays it back on the table, his tale now complete.

The talk turns toward a picture of a U Boat close to the fireplace. Cut to a shot of the boat, April 1945. Charles narrates as the camera moves through the boat interior, to the storage areas at the back. A crate lays on the floor, with some kind of mysterious insignia on it.

En haut, un extrait du dossier de presse de TR5 daté d'août. En bas, le même, mais daté d'octobre…

OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

6 Nos + 6 CD PlayStation 2 Magazine — 294 F*

+

LA TROTTINETTE — 459 F**

Total ~~753 F~~ 559 F

Pour vous seulement soit plus de 25 % d'économie

Recevez, chez vous, les 6 prochains numéros de PlayStation 2 Magazine avec leur CD de démos jouables, de vidéos, de bandes-annonces…

Trottinette en aluminium repliable. Livrée avec un sac de transport. Frein sur la roue arrière - Plateau avec grippe anti-dérapant - Poignée en mousse - Bague de serrage rapide et réglable - Roues translucides, diamètre 100 mm - poids : 3,2 kg. Dimensions repliée : long. 62 cm x haut. 20 cm x larg. 12 cm - Hauteur dépliée : 90 cm.

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION 2 MAGAZINE - BP2 - 59 718 LILLE CEDEX 9

LPJ 49

oui, je m'abonne à PlayStation 2 Magazine pour 6 mois (6 nos + 6 CD)
+ La trottinette au prix de 559 F au lieu de ~~753 F~~
soit plus de 25 % d'économie.
Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation 2 Magazine par :
☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat-lettre
☐ Carte bancaire n° ____ Expire le : ____

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal : Ville :
Date de naissance :
e-mail :

Date et signature obligatoires :

* Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. - ** Prix de vente public généralement constaté, TVA à 19,6 % incluse. Livrée 4 à 6 semaines après réception de votre premier magazine. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable en France Métropolitaine uniquement, dans la limite des stocks disponibles et jusqu'au 30 avril 2001. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ☐

Loisel, c'est un dessinateur. Pas n'importe lequel. Celui qui a donné naissance à *La Quête de l'Oiseau du Temps* ou plus récemment à *Peter Pan*. On lui doit aussi le design d'un jeu vidéo sorti sur PC : Gift. Un jeu de plate-forme 3D de Cryo qui arrivera début 2001 sur PS2.

par Le Pixx

Loisel, dessinateur et graphiste de jeux vidéo

Loisel se prend au jeu

Play2Mag : Comment es-tu tombé dans la B.D. ?
Regis Loisel : J'ai commencé tout petit, et je n'ai pas arrêté. Comme tous les enfants, je dessinais, et quand on est petit, on est tous doués en dessin. Mais à la différence des autres, qui dessinaient aussi bien que moi, c'est que j'ai eu une passion, une révélation. J'ai eu l'envie d'aller travailler, et quand tu as une passion, le travail devient un plaisir. À ce stade, même, ce n'est plus du travail, c'est un dépassement de soi constant…

En dehors de la B.D. ?
Là, je viens de terminer des dessins pour le long métrage *Le Petit Poucet*, un film de Olivier Dahan (avec Catherine Deneuve, sortie prévue en mai). J'ai fait des recherches assez poussées pour les costumes et les décors, j'ai fait du développement pour le film *Mulan*, de Walt Disney, et en ce moment, je travaille sur une adaptation de ma bande dessinée *Peter Pan*. Ce sera une grosse production européenne.

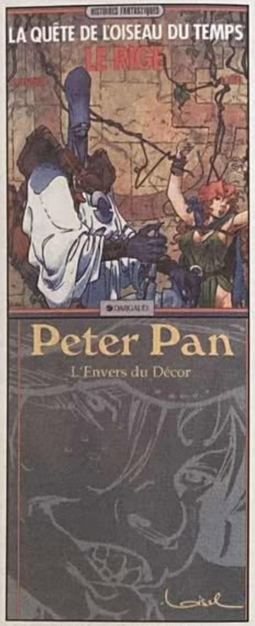
Et les jeux vidéo ?
En ce qui concerne le jeu vidéo, j'ai beaucoup participé à la création de Gift (bientôt sur PS2), et en ce moment, on travaille sur les personnages du jeu pour en faire un dessin animé, qui sera réalisé par le studio Les Armateurs.

Comment es-tu arrivé au jeu vidéo ?
Vraiment par hasard. On m'a demandé par téléphone de contacter une agence. Celle-ci cherchait un dessinateur pour créer la mascotte d'un jeu vidéo en création. Bon, je suis allé les voir, et j'ai commencé à faire la mascotte. En fait j'en ai créé plusieurs. C'était plusieur une planche de travail sur laquelle on pouvait voir les différentes variétés de mascottes auxquelles j'avais pensé. Il y a l'un des développeurs qui a regardé ça, et qui m'a demandé si je ne pouvais pas faire quelque chose de plus « fourreux » (petite créature-mascotte de *La Quête de l'oiseau du temps*). J'ai dit « pas de problème », et j'ai donc réalisé pratiquement son cousin. Mais tout le boulot que j'avais fait à côté était tellement poussé qu'ils m'ont demandé s'il était possible de l'exploiter dans le jeu.

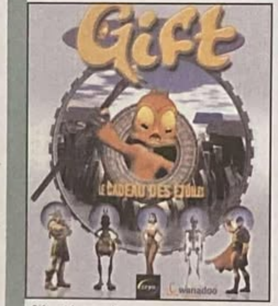
Le travail avec des créateurs de jeu ?
Lors de la réalisation de tout ce petit monde, j'ai pu parler de la conception même des personnages avec les développeurs. Et au bout d'un moment, on s'apercevait vite des limites imposées par la technologie du jeu. Alors on s'est mis à retravailler l'ensemble pour obtenir une cohérence. Puis, de fil en aiguille, ils m'ont demandé de faire les dessins des ennemis, et d'un bon nombre d'autres personnages, le story-board, les cinématiques, et enfin de faire le scénario.

Tenté par les nouvelles technologies pour adapter tes univers ?
Oui, bien sûr. Le seul truc, c'est que par rapport à la bande dessinée, il y a plus de contraintes dues à la technologie et aux capitaux entraînés dans une telle aventure créatrice. On se retrouve donc beaucoup moins maître du jeu, et plus dépendant de toute une équipe. Il me faut une liberté totale.

Content de cette expérience « jeu vidéo » ?
Ravi. Potentiellement, c'était extrêmement intéressant. Bon, attention, il ne faut pas me tailler un costume du genre « j'ai pas pu faire tout ce que je voulais ». Je ne regrette absolument pas ce que j'ai fait. J'ai travaillé avec des gens charmants, dans une ambiance formidable. Si j'ai un jour à refaire ça, j'aimerais être un peu plus dans la peau d'un « maître d'œuvre », afin de coller davantage à ma vision des choses.



Les œuvres de Loisel sont nombreuses. Voici les incontournables, avec notamment *L'Envers du Décor*, véritable cours de B.D. !



Gift est le nom du personnage principal de ce jeu de plate-forme de Cryo qui arrivera début 2001 sur PS2. Une créature de Loisel.

Fiche technique

Regis Loisel : Né le 4 décembre 1951. Il commence à dessiner très tôt, c'est-à-dire vers sept ans, pour ne plus jamais s'arrêter. Cependant, il connaît le succès dans le milieu des années 80, alors qu'il sort les quatre premiers volumes de *La Quête de l'Oiseau du Temps*, qu'il a réalisé avec Letendre au scénario. Puis il se jette seul dans l'aventure de *Peter Pan*, dont le cinquième et dernier volume est prévu très prochainement. Tiens, au passage, Régis Loisel a reçu aussi le Prix du public au festival d'Angoulême pour son album *Mains rouges* de sa série *Peter Pan*.

CINE

par Christophe Narbonne

Photo prod

Des effets spéciaux qui s'annoncent fantastiques

L'événement du mois pour tous les gamers, c'est bien sûr *Donjons et Dragons*. On ne l'a pas vu mais on vous en montre tout de même quelques photos.

sortie le 27 décembre

DONJONS ET DRAGONS

de Courtney Solomon. U.S.A. Avec Jeremy Irons (Profion), Thora Birch (Savina), Marlon Wayans (Snails)... Scénario : Carroll Cartwright, Topper Lilien. Photo : Douglas Milsome. Musique : Justin Caine Burnett. Producteurs : Joel Silver, Allan Zeman, Nelson Leong. Distributeur : SND. 1h30.

Faute d'avoir vu le film à temps, on se contentera de photos spectaculaires de l'adaptation du célèbre jeu de rôle. Soit des donjons, des dragons, des méchants (Profion et Damodar, incarnés par Jeremy Irons et par Bruce Payne) et des gentils (Snails et Ridley, joués par Marlon Wayans et Justin Whalin). Avec, au milieu, les bombes de service, Zoe McLellan et Thora Birch (la révélation *d'American Beauty*). Tout ce petit monde s'affronte pour le leadership du royaume local. Parions que le Bien l'emporte...

Thora Birch en pleine forme après *American Beauty*

Photo Prod

Photo Prod

ZIK

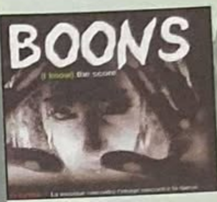
par Stéphane Hébert

Since Then
Ian Pooley
V2

Mélange de sons sud-américains et d'électronique, *Since Then* est un album aux titres hétéroclites, globalement destiné à être écouté en ambiance de fond, mollement allongé sur une plage d'Ibiza. Le son très bossa de l'ensemble est escorté par une curiosité amusante, Venasque, qui utilise à la fois des samples de Jonaz (issus des « Wagonnets » pour être exact) et d'Elie (le comique). Le mariage est étonnant mais passe bien, à l'image du reste de l'album.

Cherry kicks
Caesars Palace
Virgin

Un album de pop-rock aux mélodies naïves, parfois faciles, mais dans le bon sens du terme. Loin de l'exploit purement technique, les compos entrent facilement dans votre cerveau et, une fois installées, elles ont la vie dure. L'ambiance est tour à tour speed et « baladisante », ce qui donne au final une production accessible et agréable pour l'oreille pas trop élitiste.

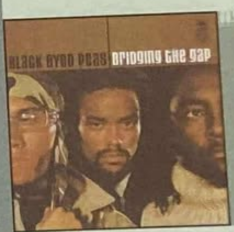


I Know the Score
Boons
Virgin

Un maxi-single break-beat à la sauce électro qui a la (grosse) pêche. À noter la présence de trois remix du même titre et du clip vidéo sur le CD.

Infest
Papa Roach
Polydor

Du rock et du hip-hop à mi-chemin entre l'alternatif et le rap core, avec un son à la fois puissant et très propre. Le Limp Bizkit syndrome, comme on pourrait l'appeler.



Bridging the Gap
Black Eyed Peas
Polydor

Bridging the Gap plaira aux puristes du hip-hop, avec ses mélodies, ses scratches et ses arrangements à la old-school. Rafraîchissant.

Brèves

La fin d'Ender

Orson Scott Card fait partie des plus talentueux auteurs de SF contemporains. *La Stratégie Ender* se clôt avec ce nouvel épisode intitulé *Les Enfants de l'Esprit* (J'ai Lu). Une saga qui a inspiré de nombreux développeurs de jeux comme ceux de Homeworld (PC). Un quatrième volume magistral auquel succède en fin d'ouvrage une réflexion de l'auteur. On est impatient de voir arriver ses prochains romans (*Sarah*, *Ender's Shadow*...) en français, ainsi que de découvrir le long métrage de la *Stratégie Ender* dont le script est à l'étude.

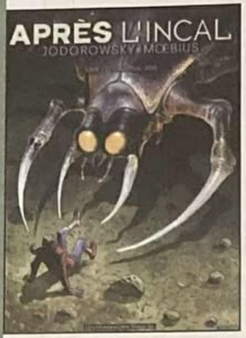
Troisième volume du *Troisième Testament*

Et s'il existait, outre l'Ancien et le Nouveau, un *Troisième Testament* (Glénat), renfermant d'innommables secrets ? Dans l'Europe du début du XIVe siècle, entre Templiers persécutés par Philippe IV le Bel et un ordre de moines noirs étranges, Conrad de Marbourg, Elisabeth d'Elsenor et Gherard Steiner mènent l'enquête, cherchant la rédemption et la vengeance. Le scénario de ce troisième volume est riche en rebondissements et les amateurs d'histoire médiévale seront immanquablement ravis. Du tout bon pour faire un jeu vidéo.

9e art pour la PS2

Après l'Incal

par Le PiXX



L'Incal, véritable mythe de la BD qui a inspiré bien des créateurs de jeux vidéo, revient dans un nouvel opus. Incontournable, on vous dit.

En 1975, Moebius et Dan O'Bannon réalisèrent la bande dessinée *The Long Tomorrow*. Celle-ci était une intrigue policière dans une cité-puits revue et corrigée façon « futur rouillé et dégueulasse ». À elle seule, cette histoire, longue de 16 planches, mettait en place les unités de lieu et de temps de ce qui allait être *L'Incal*. Par la suite, la bande dessinée de *L'Incal* sera éditée chez les Humanoïdes Associés de 1980 à 1988. Cette fois-ci, Jodorowsky fait le scénario, et en reprenant le monde des cités-puits, nous relance dans une histoire méta-physico-fantastico-policière. Et c'est à travers un anti-héros parfait, minable détective de classe « R », bourré de défauts, que cette intrigue évoluera. Cet anti-héros, c'est John Difool, et grâce à lui, on arrivera à la conclusion que notre univers n'est qu'un rêve répétitif d'un être suprême.

L'Incal est devenu un référentiel majeur de l'imagerie d'un futur possible pour la B.D., et même pour le jeu vidéo. Ainsi, Jodorowsky ouvre son monde pour d'autres B.D., comme les *Technopères* ou encore *La Caste des Meta-Barons*, pendant que des éditeurs de jeux, comme Core Design pour *Project Eden*, reprennent cet univers des cités-puits qui est récurrent dans les premiers volumes de *L'Incal*.

Pour *Après L'Incal*, qui vient douze ans après la fin du dernier volume des aventures de John Difool, Moebius et Jodorowsky nous replongent avec force dans la vertigineuse chute de leur anti-héros dans ce monde rêvé. Le dessin reste le même, mais cette fois-ci, la colorisation a été confiée aux studios Beltran, connus pour leur travail sur la série des *Technopères* et de *Megalex*, ce qui nous donne un Difool particulièrement relooké.

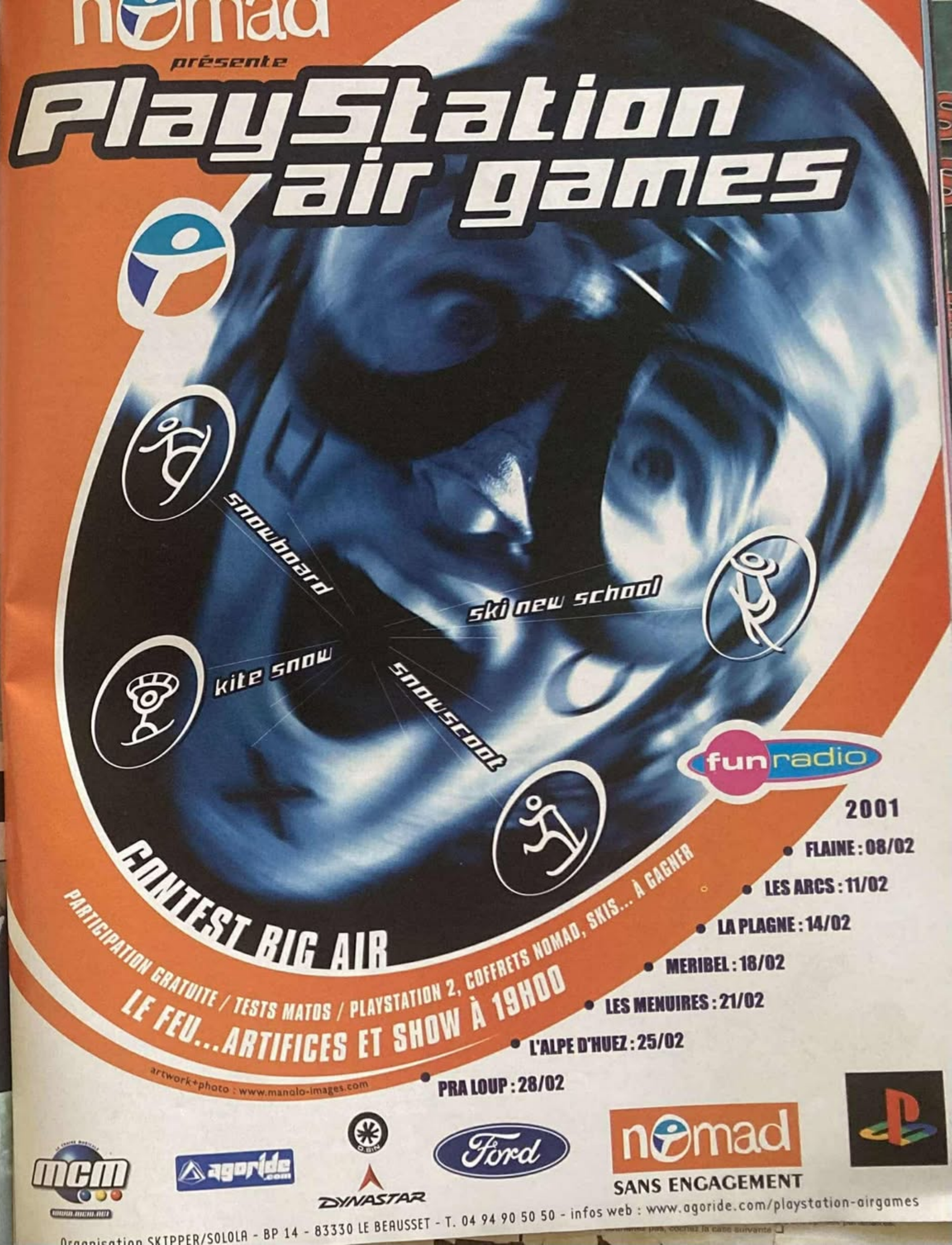
Aniki mon frère

par Christophe Narbonne

Bon sang ne saurait mentir. Yakusa en mauvaise odeur de sainteté chez lui, Yamamoto fuit retrouver son demi-frère Ken à Los Angeles. Très vite, l'aîné prend en charge les affaires de son frangin et de ses potes, dealers à la petite semaine. En deux temps, trois bastos, ils deviennent les caïds de leur quartier, éliminant violemment un à un tous leurs rivaux. Produit par l'inspiré Jeremy Thomas (*Le dernier Empereur*, *Crash*), la première incursion du cinéaste japonais aux États-Unis se solde par une débauche de violence qui surpasse celle de *Violent cop*, son premier film coup de canif. Certains estimeront que Kitano ne se renouvelle pas trop (encore des scènes à la plage, toujours cet humour singulier), voire qu'il se fourvoie un peu (le scénario est assez léger), mais combien de réalisateurs peuvent se targuer d'avoir un vrai univers dans lequel on se reconnaît de film en film ? Pas beaucoup. Qu'ils soient japonais ou américains (comme l'excellent Omar Epps, la révélation de *Gangsta cop*), les acteurs évoluent à leur aise dans l'univers kitanien comme s'ils y avaient toujours vécu.

Sortie le 13 décembre, Fratrie sanglante de et avec Takeski Kitano. U.S.A.-Japon. Avec Omar Epps (Denny), Claude Maki (Ken), Masaya Kato (Shirase)... Scénario : Takeshi Kitano. Photo : Katsumi Yanagijima. Musique : Joe Hisaishi. Producteurs : Jeremy Thomas, Masayuki Mori. Distributeur : Bac Films. 1h54.

© S. Hanover/Little Brother inc.



Pour Laurent Trémel, sociologue, les jeux vidéo sont aussi une façon de s'insérer au tissu social.

De la réalité au virtuel

Les jeux vidéo se retrouvent au cœur des maux de notre société, et parfois bien à tort. L'immersion dans un univers virtuel, de longues heures durant, attise les polémiques sur l'influence néfaste d'une activité trop captivante et solitaire. Aussi, avons-nous contacté un sociologue qui s'est penché sur le problème lors d'études dont les résultats seront publiés début 2001 aux PUF.

Entretien avec Laurent Trémel, sociologue

Play2Mag : Les jeux vidéo coupent-ils le joueur du monde réel ?
Laurent Trémel : Je constate, pour ma part, que les jeux vidéo sont en prise directe avec la réalité. Chacun sait que les jeux symbolisent souvent l'état d'une société et prédisposent à exercer des rôles sociaux. Aujourd'hui, dans les jeux vidéo, on apprend à être « performant », à accumuler des gains, à « progresser » et à augmenter sa puissance, autant d'éléments qui se marient bien avec les idéologies dominantes du moment, basées sur le culte de la réussite personnelle, et avec un contexte socio-économique néolibéral.

Les jeux vidéo facteurs de socialisation ?
Oui, indéniablement. Aujourd'hui, une majorité de jeunes déclarent jouer à des jeux vidéo quand on leur demande comment ils occupent leurs loisirs. Cette pratique entre en compte dans le cadre d'une socialisation prenant place « entre pairs » : on en discute avec ses amis, on échange les informations que l'on peut avoir sur les solutions de tel ou tel jeu, éventuellement, on peut revendre ses logiciels à des copains, ou même en faire des copies pirates...

IDÉE : BARON

Un « plus » social ?
S'intéresser à la question peut donc favoriser l'insertion dans un groupe. Par ailleurs, des valeurs et des normes sont inculquées de manière informelle au travers des scénarios de ces jeux.

Doit-il y avoir un contrôle parental ?
La réponse m'apparaît évidente : il est légitime que les parents ayant de jeunes enfants se préoccupent de ce que font ceux-ci durant leur temps libre, voire qu'ils opèrent une sélection au niveau des titres achetés. Toutefois, les adultes doivent aussi comprendre qu'à partir d'un certain âge, les jeunes s'émancipent et qu'ils veulent alors se livrer à des activités échappant au contrôle parental, seuls ou avec des amis.

Le risque sur la sociabilité du joueur ?
Des groupes, plutôt politisés à droite, ont échafaudé une thèse qui tend à se répandre. La pratique de jeux vidéo « violents » conduirait à désocialiser certains jeunes et à leur faire perdre le sens des valeurs morales et du rapport au « réel ». Ces personnes y voient en général une menace pour l'ordre social, tout comme ils ont pu en d'autres temps mettre en cause le cinéma ou le rock. Pour reprendre des propos entendus lors d'une émission diffusée sur Arte, ce phénomène conduirait « les enfants les plus violents » à le devenir encore davantage en jouant. Dans cette émission, les jeunes stigmatisés appartenaient à des milieux populaires. On comprend le danger qu'il peut y avoir à associer ainsi de façon mécanique une « pathologie » à un groupe social... Par ailleurs, pour des jeunes vivant au sein de familles ayant durement subi la crise, eux-mêmes souvent humiliés dans leur vie quotidienne (notamment à l'issue de leur parcours scolaire), on peut émettre l'hypothèse que d'autres causes que la pratique d'un jeu puissent expliquer un comportement « déviant » ou « asocial »...

Alors, le risque ?
Que l'on ne s'y trompe pas, mon propos n'est pas de faire ici l'apologie de produits dont la plupart sont, en référence aux normes de la culture « savante », assez pauvres. Ils risquent ainsi d'enfermer les jeunes, qui les pratiquent de façon excessive ou qui n'ont pas d'autres loisirs, dans un mode de vie que la société jugera illégitime.

Laurent Trémel est Docteur en sociologie membre du groupe d'études sociologiques de l'Institut National de Recherche Pédagogique. Ses recherches s'orientent sur les modes de socialisation et d'éducation informelle des jeunes. Ses études ont porté plus précisément sur la pratique des jeux de rôle sur table et jeux vidéo.

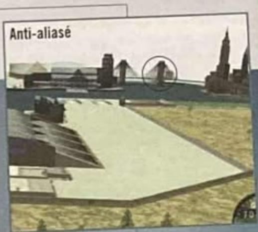
L'anti-aliasing, késako ? par Arnaud Chaudron

On ne cesse de vous en parler... aliasing, anti-aliasing... Petit cours rapide afin de briller en société.

Alors qu'avec la génération des jeux en deux dimensions, on était préoccupé par les couleurs qui bavent ou la fluidité d'un scrolling (défilement de l'image), la 3D a apporté son lot de nouveaux problèmes. L'aliasing est certainement celui qui est le plus gênant actuellement sur PlayStation 2. Les textures semblent briller ou vibrer et surtout, les contours des objets sont mal définis, avec des effets d'escalier au lieu d'avoir de belles lignes bien fines. Bref, l'image est loin d'être nette et précise dans ses détails. Rien de dramatique vu le bon qualitatif effectué par rapport à la PlayStation 1, mais cela devient rapidement gênant quand on compare ce rendu à celui obtenu sur PC avec une bonne carte 3D par exemple. Pour contrer ce problème, il existe plusieurs techniques d'anti-aliasing. Malheureusement, elles sont toutes gourmandes en ressources : la puissance d'affichage de la console est amoindrie (l'animation devient moins fluide) car elle consacre beaucoup de temps à améliorer le rendu de chaque image calculée. Sur PC, il suffit d'acheter une carte vidéo plus récente pour combattre ce phénomène. Cette solution est chère mais efficace. Sur PS2, les développeurs sont obligés de trouver des parades de leur cru. Les possibilités théoriques, comme le calcul de l'image dans une résolution supérieure à celle de l'écran pour être ensuite réduite lors de l'affichage (produisant ainsi un résultat plus « lissé »), sont difficiles à mettre en œuvre sur la PS2, du fait des limitations de la partie graphique. Il va falloir attendre encore un peu pour voir des jeux maîtrisant enfin ce problème d'aliasing. Gran Turismo 3 sera un premier pas, et on espère tous voir Metal Gear Solid 2 complètement débarrassé de ce souci grâce à l'ingéniosité des programmeurs de Konami.

Avec l'anti-aliasing plein écran (Full Screen Anti-Aliasing, FSAA), non seulement les lignes et contours des objets deviennent plus nets, mais les textures sont également plus jolies. Malheureusement, ce type d'anti-aliasing est le plus gourmand en ressources.

Aliasé

Anti-aliasé


Les nouvelles télécommandes PS2

À chaque mois ses nouvelles télécommandes. En attendant le modèle officiel de Sony, voici les petites dernières du genre.

Télécommande Bigben Interactive : 99 F - Disponible

Pour les petites bourses...

... et pour les plus riches.

Télécommande Mad CatZ : 199 F - Disponible

Chacun y va de son modèle de télécommande DVD pour PS2. Bigben Interactive vient notamment de sortir 2 modèles, l'un d'eux au label Mad CatZ. Le premier modèle vise les acheteurs qui ne souhaitent dépenser trop. Car pour 99 F, il faut bien avouer qu'elle offre le nécessaire : tous les boutons pour le DVD, un récepteur infrarouge avec une dérivation pour éviter de débrancher la manette, et un bouton pour commuter en mode manette ou télécommande pour éviter les mauvaises blagues en plein milieu d'un jeu ou d'un film. Le modèle Mad CatZ (199 F), joue la carte du haut de gamme : finition d'enfer avec un grip efficace et des touches phosphorescentes, et possibilité de télécommander également TV et magnétoscope grâce aux réglages pré-enregistrés des différents constructeurs. Seul point noir de ce modèle : la nécessité de débrancher la manette. Côté Sony, le modèle officiel, prévu avec les nouveaux modèles japonais, sera lancé séparément et avec les nouvelles consoles le 8 décembre au Japon. Pour le moment, ce dernier n'est pas prévu en Europe. Le kit séparé sortira le 22 décembre sur le territoire nippon.

par Grégory Szriftgiser

Le modèle officiel Sony prévu au Japon.

Les sorties PSone

par Xavier Brun

K.O. Kings 2001

Un titre dédié aux amateurs du noble art. Un jeu de simulation très technique.

Éditeur : E.A. Sports
Prix : 369 F
Disponible en janvier 2001

Buzz Lightyear

Un jeu de tir qui met en scène la vedette de l'espace « made in Disney ». Pour jeunes amateurs uniquement.

Éditeur : Activision
Prix : 299 F
Disponible le 9 février 2001

Chicken Run

Metal Gear Solid version poulailler. Ce jeu est une véritable réussite, bourré de trouvailles et d'humour.

Éditeur : Eidos
Prix : 329 F
Déjà disponible

007 Racing

Les aventures routières de l'agent secret au service de Sa Majesté. Des missions explosives et variées.

Éditeur : E.A.
Prix : 369 F
Disponible en janvier 2001

Dancing Stage Euromix

De nouvelles chansons tendance ou vieillottes pour danser seul ou à plusieurs, sur le tapis de préférence.

Éditeur : Konami
Prix : 299 F
Disponible le 12 janvier 2001

Nike crée le choc

Il y a plus de 20 ans, Nike créait la surprise avec « l'Air max », les chaussures à coussin d'air. Maintenant, après avoir marché sur de l'air, on va marcher sur des colonnes, et on n'aura pas l'air plus fin. Quatre modèles seront en vente dès février 2001. Nike communique très clairement sur les capacités de performances sportives qu'apportent le système « à ressort ». Le concept promet de diminuer les vibrations, rendre les sensations de dynamisme, et permettre de sauter plus haut. Confort, énergie, protection, c'est un peu la pompe idéale... et on l'espère bien, en raison du prix : 1 149 F. Quand la science sert même les chaussures !

La pompe futuriste vue par Nike.

Plaisir solitaire

En ces temps de disette et de serrage de ceinture pour cause d'achat de console, il peut être utile de se rappeler que Noël c'est bientôt, et qu'à Noël tombent les cadeaux ! Complément indispensable à sa PS2, les lunettes Glasstron de Sony proposent un écran virtuel de 130 cm de diagonale : le must pour s'immerger dans une simulation ! À 5 000 F la paire, elles se connectent aussi sur le téléviseur ou l'ordinateur… (voir Mise en scène p. 24).

Pilule indolore

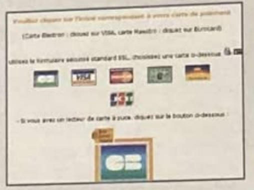
Une équipe médicale israélienne vient de tester une capsule vidéo de 3 cm de long sur 1,1 cm de diamètre (pour vous donner une idée, c'est à peu près la taille d'un suppositoire). Elle s'avale comme une pilule et permet ainsi de voir sur un écran le tube digestif et l'intestin grêle. Les avantages sont nombreux ; citons essentiellement le fait d'éviter la douleur d'une coloscopie et la qualité des images en haute définition pour les dépistages de cancers.

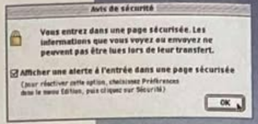
Acheter sur Internet, ce qu'il faut savoir ?

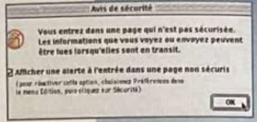
Vous désirez acheter vos jeux sur le Net ? N'achetez pas n'importe où et systématisez vos achats sur les sites protégés.

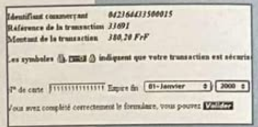
La pratique des achats online (ou en ligne) vous tend les bras. Cependant, vous doutez de la fiabilité des services de sécurité du Net. Le serveur met pourtant tout en œuvre pour protéger la confidentialité des infos personnelles circulant sur le Net. L'acheteur sur Internet est la victime potentielle des hackers c'est-à-dire des pirates de l'informatique. Lors d'un achat sur Internet, le site d'achat en ligne (Fnac, Alapage, La Redoute, Bol, etc.) prévient l'internaute par un message qu'il pénètre ou non dans une zone sécurisée. Ce message signifie que l'inscription de votre numéro de carte de crédit peut être ou non lue par un autre internaute « espion ». L'achat est par conséquent aussi sûr que s'il s'effectuait en boutique. Lorsque vous entrez dans une zone sécurisée, un petit cadenas ou une clef apparaissent en bas de la fenêtre de votre navigateur. Vérifiez bien que ces signes apparaissent ; s'ils ne sont pas là, et même si le site prétend être parfaitement sécurisé, ne passez pas commande. Un site sécurisé vous permettra d'être certain de la confidentialité de vos coordonnées de carte bancaire. Acheter sur le Net devient ainsi aussi pratique que sûr.

par Cécile Lando









Question DVD

Le 16/9 compatible écran 4/3

par Sonia Jensen

Comment « écraser » l'image des DVD à l'écran [les acteurs ont une tête allongée, et même en choisissant l'option 16/9 au démarrage de la console, le problème persiste] ? Est-ce un problème venant de la télévision, du logiciel inclus dans la console [il n'y a peut-être pas d'option permettant de moduler l'image], ou du DVD lui-même ?
Overmars, de Marseille

Format 4/3 plus classique, l'image est au centre avec bandes noires à gauche et à droite.

Format 16/9, l'image est étirée (avec bandes noires en haut et bas).

C'est le problème que rencontrent les possesseurs d'écran télé 4/3 avec des DVD compatibles 16/9. Dans le Navigateur de la console (indépendant du menu DVD PS2), vous avez effectivement le choix entre 3 formats : 4/3, 16/9 et plein écran. Mais une fois un film lancé, l'affichage est laissé aux bons soins du DVD, quel que soit le format choisi à l'origine. Exemples : avec *Matrix* et *Fight Club*, le format se cale sur le 16/9 (c'est spécifié sur la jaquette). Ainsi, si vous disposez d'un écran 4/3, votre image sera étirée (on parle d'image « anamorphosée »), et impossible alors de changer le format d'affichage dans le menu DVD pendant la lecture. En fait, une manip s'impose. Il suffit d'arrêter la lecture (touche Rond) et de passer dans les réglages du menu, pour sélectionner les paramètres d'écran : le réglage de l'option Type TV devient alors possible. Le 16/9 y apparaît configuré par défaut ; passez au format 4/3 (format Letter Box ou Pan Scan). Dans le cas des films cités, l'image n'occupe guère plus que 50 % de l'écran environ, mais la déformation n'affecte plus les images. Les lecteurs DVD classiques n'échappent pas non plus à ce principe : la lecture doit obligatoirement s'arrêter pour que les paramètres d'image puissent être modifiés. Ni la télé, ni la console ne doivent être incriminées, la loi du DVD est ainsi : suivant le film, il affichera soit du 4/3, soit du 16/9. Dans le cas de certains DVD, changer les paramètres affectant l'image ou le son relancera même obligatoirement la lecture au début du film !

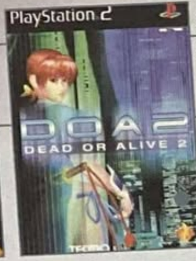
Du son 5.1 sur PS2

par Jérôme Darnaudet

Inventeur du standard de carte son SoundBlaster pour PC, et leader mondial sur ce marché depuis 10 ans, Creative propose également des kits d'enceintes dont le dernier en date a comme particularité d'avoir été non seulement pensé pour le PC, mais aussi pour la PlayStation 2. De la gamme SoundWorks, le modèle Desktop Theater 5.1 DTT 3500 Digital se compose de quatre mini-enceintes satellites, d'une voie centrale, d'un caisson de grave imposant, d'un amplificateur et d'une télécommande. Tout est inclus : le câble optique pour la liaison avec la console, les pieds d'environ un mètre de haut pour les satellites arrière, les attaches pour le mur, des socles orientables, et les câbles pour toutes les autres entrées. L'ampli, au look futuriste, comporte une seconde entrée digitale coaxiale, une entrée mini-jack pour les voies avant et une pour l'arrière (destinée au PC), ainsi qu'une entrée S/PDIF plus connue des musiciens. Capable de décoder le Dolby Digital 5.1 (mais pas le DTS), il pourra être relié à votre PS2 via le câble optique pour obtenir un son 3D, aussi bien dans vos jeux qu'avec vos DVD. Ce kit est proposé au prix de 2 700 F environ, un prix plus qu'honnête compte tenu des prestations de l'ensemble.

Les Incontournables PS2

Retrouvez chaque mois les meilleurs jeux PS2 classés par genre. Pour ne pas passer à côté de ces titres qui feront l'Histoire de la PS2.



Sport
SSX
(Big) Play2Mag n°48

Course
Ridge Racer V
(Namco) Play2Mag n°48

Combat
Dead or Alive 2
(Tecmo) Play2Mag n°48

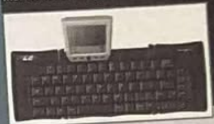
Plate-forme
Rayman Revolution
(Ubi Soft) Play2Mag n°49

Puzzle
Aqua Aqua Wetrix 2
(SCI) Play2Mag n°48

Jeu de tir
Silent Scope
(Konami) Play2Mag n°48

Sézame déplie-toi

Connecter un clavier à un PDA (Palm ou Psion), c'est utile mais peu pratique. Essayez seulement de vous imaginer dans la rue avec un clavier sur les genoux. Par contre, sortez de votre poche un clavier dépliant et installez-le en deux temps trois mouvements, là ça le fait…



L'école de demain

Fini les tableaux blancs et marqueurs : Hitachi vient de créer un écran de 50 à 70 pouces qui tient lieu de tableau sur lequel on peut écrire avec un stylet spécifique durant les cours. Il peut directement se connecter à un PC ou Mac et bientôt à Internet. Les participants pourront intervenir sur une image utilisée par un présentateur. Sur le Net : www.hitachi-soft.com/whiteboards/home.htm

Des jeux vidéo en odeurs

Et si les jeux vidéo diffusaient des odeurs ? France Télécom travaille actuellement, d'après le journal *Le Monde* (3/11/2000), à l'élaboration de techniques visant à ajouter de véritables odeurs aux activités comme Internet ou les jeux vidéo. De petits diffuseurs d'odeurs, comme le Sniffman de Ruetz Technologie par exemple, peuvent ainsi contenir des fragrances et les diffuser à un moment donné pour une immersion toute olfactive. Après la vue, l'ouïe, et le toucher (retour de force), voici qu'arrivent les odeurs. On imagine nos petits diffuseurs se mettre en action dans un Resident Evil, entre deux cadavres putréfiés, perdus au fin fond des égouts… Il faudra bientôt véritablement du courage pour jouer…

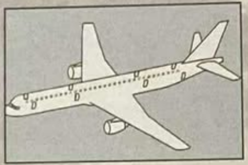
0.0.0.0.0.6.7.3,0.5 $

Il est important de rappeler qu'à l'approche des fêtes, une petite poignée de personnes n'auront pas la chance de passer, comme vous, Noël en famille… Certains bourgeois vont devoir abandonner leurs châteaux trop durs à chauffer pour des villas plus tranquilles du côté de Bali ou New York. Malgré le Jet lag, ils essayeront de festoyer et de passer un Noël comme les autres afin d'oublier, l'espace d'un instant, les ennuis du quotidien.Pour aider la Princesse Natalie à rejoindre les siens le temps d'un Noël, faites un geste et envoyez vos dons à :
Princess Natalie- po box 11531
Westwood, Ohio 45211-0531
Pour qu'ensemble, un jour, nous puissions dire : « Plus Jamais ».
www.egomania.nu/causes/indexsoc.html

The Society to prevent My Employment

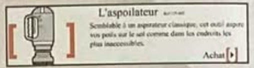
Mayday ! Mayday !

- Mayday ! Mayday ! Mayday ! Tango Bravo Charlie Delta. Nous avons un problème électrique sur le bloc 3 et 4, demandons autorisation d'atterrir.
- Bien reçu Alpha Echo Ginette Heading à 090 et gardez le cap. 1, 8, 6, 2. Bravo Linda.
- Hein, quoi ? je m'appelle pas Linda, moi c'est Roger.
- Roger. Roger.
- Mayday ! Mayday ! Nous venons de perdre le réacteur 3 et l'hôtesse nous signale qu'il n'y pas plus de café, je crois que c'est la fin…
Pull Up… Pull Up… Pull Up…
« Nous traversons actuellement une zone de turbulences, nous vous prions de bien vouloir regagner vos places et de boucler vos ceintures. Merci encore d'avoir choisi les lignes Air Ouganda. »
planecrashinfo.com/lastword.htm
www.amigoingdown.com/



Au[x] poil[s] !

Le XXIe siècle sera le siècle du poil. Chaque jour, nos ressources diminuent un peu plus et d'après mes calculs (x - X)^2 + (y-Y)^2 = R^2 (où R représente la masse planétaire des poils en grammes), nous serions en manque de matière première dans 124 ans. Je me joins donc à la très sérieuse association du don du poil[s] et vous incite à collecter vos poils au plus vite afin de sauver la planète. Le site vous explique les différents processus de la collecte (avec des instruments comme le pinçopil, l'égoutopil ou l'aspiropoil), le recyclage (le traitement et le tri du poil), et pour finir le produit final (le stylo à poils, des vêtements tissés en poils, ou tout simple et tellement élégant, un porte-poils).
adddp.free.fr/



Britney wins… finish her !

Qu'est-ce que vous préférez à vie : être suivi par des dizaines de mouches ou mâcher du papier aluminium ? Pas facile… Ou alors est-ce que vous préférez à vie avoir du persil entre les dents ou écouter en permanence les chants de Noël de Céline Dion ?… Avoir constamment de l'huile de vidange qui coule du nez ou des incisives en polystyrène ?… Coucher à vie avec Katie Holmes ou Alyssa Milano ? Y a des choix trop durs dans la vie.
www.chicktourney.com/

CHICK TOURNEY V2

Mannequin chez Olida

Camillia dans un manteau à col cheminée montant en carpaccio de bœuf, ceinturé par des tripes de porc (à partir de 799 F). Jupe droite monogramme en saucisse de Francfort brodée (à partir de 990 F). Dessous top en mousseline de porc (à partir de 449 F). Pendants d'oreilles en boudin créole (à partir de 249 F). Collant en tripes et chaussures en peau de veau (à partir de 890 F). Le jeune styliste Alsacien Franck Weber, âgé de seulement 23 ans, a su attirer les regards de la profession mais déclare ne rien avoir inventé. « Cette pratique est vieille de plus de 3 000 ans, les Aztèques déjà faisaient des sombreros à base de peau de poule. »
www.hatsofmeat.com/

HATS of MEAT

Cette semaine, c'est Sacha,

11 ans, de Fontenay-sous-Bois qui voit sa lettre publiée : « Pourquoi le site que vous donniez dans le numéro 12 ne marche plus ? Depuis quand a-t-il disparu ? Pourquoi ? Existe-t-il encore ? Si oui, où puis-je le trouver ? » Eh oui, mon petit Sacha, il arrive que les sites meurent… un peu comme ceux qui posent trop de questions.

par gana@joystick.fr

ABONNEZ-VOUS et profitez de cette OFFRE EXCEPTIONNELLE

11 nos PlayStation 2 Magazine

+

11 CD ou DVD de démos, vidéos…

+

La télécommande DVD PlayStation 2

539 F(1)

99 F(2)

~~638 F~~

519 F(3)

Télécommande DVD à brancher sur le port de la PS2.
Plus besoin de vous embarrasser à débrancher le Pad de la console. Grâce à son port femelle, vous gardez votre télécommande et votre pad branchés simultanément sur votre console.

POUR VOUS SEULEMENT soit plus de 18 % d'économie

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION 2 MAGAZINE - BP2 - 59 718 LILLE CEDEX 9

LPU 49

oui, je m'abonne à PlayStation 2 Magazine pour 1 an (11 nos + 11 CD)
+ La télécommande DVD au prix de 519 F au lieu de ~~638 F~~
soit plus de 18 % d'économie.
Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation 2 Magazine par :
❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre
❑ Carte bancaire n° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Expire le : _ _ _ _
Date et signature obligatoires :

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal : _ _ _ _ _ Ville :
Date de naissance : _ _ _ _ _ _
e-mail :

… (2) Prix de vente public généralement constaté, TVA à 19,6 % incluse. Livrée 4 à 6 semaines après réception de votre premier magazine. (3) Vous pourrez acquérir séparément les magazines … dans la limite des stocks disponibles et jusqu'au 30 avril 2001. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 … France Métropolitaine uniquement, … vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑

Spécial nana

par Édouard Duchamp
Illustrations
Le PiXX

Ils sont partout. À la télé, à la radio et même chez Jules, qui parfois va jusqu'à sacrifier une soirée foot pour un tête à tête avec Lara. Mais qu'a-t-elle de plus que cette pimbêche virtuelle ? Nous voici à l'heure du cyber, et il est vous, finalement, cette pimbêche virtuelle ? Nous voici à l'heure du cyber, et il est temps de savoir qui l'est et qui ne l'est pas. Un test Play2Mag pour toutes vos amies qui veulent s'initier à la presse « jeux vidéo ».

Êtes-vous vraiment faite pour les jeux vidéo ?

1 Face à une bande de nazis dans un château autrichien, dans les années 40 :
- ❑ A : Vous faites des pas de côté tout en rechargeant votre uzi.
- ❑ B : Vous tentez de les amadouer avec un champignon magique !
- ❑ C : Peace les mecs, on est en l'an 2000 !
- ❑ D : Comment on regarde les DVD là-dessus ?

2 Jules débarque avec une bande de potes pour leur montrer la PS2 le soir de « votre » anniversaire :
- ❑ A : Lors d'une « tournante », vous restez 10 tours invaincue sur Tekken, leur faisant ravaler leur mâle orgueil.
- ❑ B : Restons courtoise, et tentons de nous intéresser. « Ça a l'air bien Super Mario. »
- ❑ C : « Oh, juste le jour où j'ai prêté la console à mon petit frère qui casse toujours tout ! »
- ❑ D : La prochaine fois, je sortirai avec un sportif, au moins le foot ça ne dure que 2 heures.

3 Pour vous, la PlayStation 2, c'est :
- ❑ A : Le remède idéal quand Jules n'a rien à dire ou qu'il a une panne.
- ❑ B : C'est très tendance, ce bloc d'ébène noir. Ils sont forts chez Sega, en design.
- ❑ C : 2 990 F, le prix d'un week-end à Ibiza ou d'un beau collier. Grrr !
- ❑ D : Dire qu'on se marche dessus pour l'acheter au Virgin, le monde est fou.

4 Lara Croft, elle :
- ❑ A : Vous emmène dans ses aventures.
- ❑ B : Conduit super bien les Seat Ibiza.
- ❑ C : A des super-nichons sortis de l'esprit d'un super-frustré.
- ❑ D : A changé trois fois d'ambassadrice et pas de film, alors qu'elle la ramène pas.

5 Gran Turismo, c'est pour Jules et ses potes le jeu de bagnoles ultime. Pourtant, quand il fait un carton, il s'énerve grave. Votre réaction ?
- ❑ A : On le console et quand il dort, on lui passe son permis en douce en faisant comme si de rien n'était le lendemain.
- ❑ B : Ça doit coûter bien cher de réparer toutes ces voitures ; une chance que ce ne soit qu'un jeu.
- ❑ C : Tu vois bien que t'es mieux sur ta mob, tu rêves d'une Lancia que tu ne saurais pas conduire.
- ❑ D : On prend sur nous car on sait qu'il reste encore trois catégories de permis à passer et que c'est pas de la tarte.

6 Pikachu ! Pokémon ! Vous n'entendez parler que de ça autour de vous ! Et quand vous demandez à Jules d'essayer car pikapika est mignon, il vous répond que c'est pas un jeu PlayStation 2. Votre réaction ?
- ❑ A : C'est pas grave faut déjà terminer Final Fantasy 9, Kessen et Orphen.
- ❑ B : Suis-je bête, en fait c'est un dessin animé sur Game Boy.
- ❑ C : Bien entendu, pour une fois que j'essaie de m'intéresser, toi t'achètes pas la bonne machine.
- ❑ D : On se sent obligé de lui expliquer qu'à Hong-Kong, il existe des émulateurs pirates qui se branchent à l'arrière du port série pour jouer à la Game Boy, mais c'est pas grave.

7 Lors d'une soirée avec des potes, vous êtes accrochée par le gros à lunettes qui vous drague de façon éhontée avec insistance. Il lance la conversation sur la PS2, Internet, tout ça.
- ❑ A : Ah, Squall est tellement beau, il me faudrait un mec comme lui, fort et tellement romantique.
- ❑ B : Vous lui expliquez que c'est affreux ces histoires de jeux vidéo qui rendent fous, comme vous l'avez lu dans Télérama.
- ❑ C : Vous lui faites comprendre que vous n'êtes pas une héroïne de jeu, et que vous n'allez ni vous faire sauver par lui, ni même lui envoyer d'e-mail avec photocopie de vos fesses en fichier attaché.
- ❑ D : Vous dissertez des heures sur la structure interne de l'Emotion Engine jusqu'à ce que vous vous rendiez compte du physique ingrat de votre interlocuteur.

8 Si votre Jules était rédacteur à Play2Mag :
- ❑ A : Chouette, je vais pouvoir essayer les nouveautés sous la couette avec lui le week-end.
- ❑ B : Chouette, il va pouvoir avoir des prix sur les jeux, facile pour Noël.
- ❑ C : Chouette, j'ai trouvé l'oiseau rare qui vit de sa passion et qui pourra jamais rentrer de mauvais poil en faisant le coup du type qui a eu une mauvaise journée au boulot.
- ❑ D : Chouette, ça me changera de mon ancien Jules qui faisait de l'aviation et pour qui j'avais appris tous les tableaux de bord des avions de la Seconde Guerre mondiale.

9 Si vous étiez rédactrice à Play2Mag. :
- ❑ A : Chouette, je vais pouvoir jouer à des tas de jeux sans me faire draguer par les lourds du rayon jeux de la Fnac.
- ❑ B : Chouette, j'y connais rien mais je suis la seule fille du milieu et tout le monde est à mes pieds.
- ❑ C : Chouette, je suis payée à m'amuser et quand bien même je n'y connais rien, mon Jules bosse à ma place.
- ❑ D : Chouette, je vais enfin pouvoir crier à la face du monde que l'on n'a plus intérêt à programmer les nouveaux jeux en tri-linear filtering pour un meilleur gain de calcul de l'image.

10 Globalement, 2000 a été :
- ❑ A : L'année de la PlayStation 2.
- ❑ B : C'est affreux toutes ces vilaines choses dans le monde.
- ❑ C : L'année des blaireaux satanistes et nostradamistes.
- ❑ D : Une année riche en enseignements et en avancées technologiques.

11 Au moment fatidique, Jules à une panne. Il désespère, quelle est votre réaction ?
- ❑ A : On allume la PlayStation 2 en espérant que les formes des combattantes de Dead Or Alive 2 le remettront d'aplomb.
- ❑ B : On le console en lui expliquant que c'est pas grave et on termine avec un câlin.
- ❑ C : On lui explique qu'à force de fantasmer sur du virtuel, il a inconsciemment peur de la chair et de tout ce qui va avec.
- ❑ D : A priori, focaliser son attention sur quelque chose de ludique devrait lui faire oublier son sentiment d'échec et ainsi réduire son stress pour éviter de contrer l'action des hormones.

12 Soirée costumée chez une de vos copines. Le thème de la soirée, les héroïnes de jeux et de mangas.
- ❑ A : On hésite entre la grande robe bleue de Linoa version FF8 et la minijupe cuir de Reiko Nagase de Ridge Racer
- ❑ B : C'est bien le déguisement de Crash Bandicroute, mais si on danse ?
- ❑ C : Super, avec toutes les pouffes qui traînent dans les jeux, y a que des costumes avec le derrière à l'air pour satisfaire les otakus frustrés, qui seront là ce soir, d'ailleurs.
- ❑ D : Selon les mouvements du costume de Nina, elle doit a priori avoir une combinaison plus vinyle que lycra.

13 Quand vous discutez avec vos copines et que vous abordez le sujet des jeux vidéo, ça donne plutôt :
- ❑ A : Vous savez les mecs faut pas leur jeter la pierre, les jeux c'est vraiment rigolo, et d'ailleurs je m'y suis mise c'est super !
- ❑ B : C'est incroyable toute la thune qu'ils peuvent claquer là-dedans, on dirait du tuning !
- ❑ C : Ce qu'il y a de bien avec les jeux, c'est que tu peux immédiatement classer le mec dans la catégorie « frustré manipulable » quand il te dit qu'il aime les jeux.
- ❑ D : Étant donné le rapport qu'ils ont avec leur pathos et leur œdipe, ça peut leur apporter beaucoup s'ils n'en abusent pas.

14 Pour vous, vivre dans les années 70, ça veut dire :
- ❑ A : On va remplacer les jeux vidéo par de la poterie, c'est chouette aussi !
- ❑ B : Super, les pattes d'eph' ça valait rien à l'époque !
- ❑ C : Stocker le maximum de jouets Star Wars et les conserver dans leur emballage pour les revendre cent fois le prix en 1999.
- ❑ D : L'insouciance des premiers ordinateurs qui ne pensaient pas au bug de l'an 2000.

15 Finalement, les jeux vidéo, si ça n'existait pas, faudrait les remplacer par quoi ?
- ❑ A : On retournerait lire de bonnes vieilles B.D. et on materait dix fois les mêmes films.
- ❑ B : Par des jeux sur ordinateur.
- ❑ C : Tout sauf des filles à gros seins qui donnent des coups de karaté.
- ❑ D : On se retrouverait tous à chater sur le Net, ça améliorerait les relations humaines.

Top résultats

Vous avez un maximum de A

Là, on peut dire que vous êtes la cyber-nana, celle que les mecs sont fiers de présenter à leurs copains. Dans votre dos, on dira certainement entre mecs « t'as vu, elle joue aux jeux, et en plus elle se débrouille ». Profitez de votre statut de petite mascotte, car qui voudra encore d'une joueuse de jeux vidéo à 40 ans, à part peut-être vos enfants ?

Vous avez un maximum de B

Bien essayé, mais sur ce coup-là, c'est un peu raté. Vous ne connaissez rien aux jeux vidéo, et en plus, vous êtes complètement asservie à Jules. Ce côté esclave gentil qui fait semblant de ne rien comprendre pour préserver un équilibre inexistant d'un couple déstructuré vous fait du tort. Après tout, vous n'avez aucune passion et on n'y peut rien. Le 21e siècle, vous le vivrez sur la plage arrière, c'est certain.

Vous avez un maximum de C

Cynique et critique vis-à-vis des créatures virtuelles, vous êtes au fond de vous-même une grosse jalouse de ces héroïnes improbables aux formes appétissantes. Vous reprochez aux frustrés comme vous les appelez de se soustraire à des charmes virtuels que, de toute façon, ils ne connaîtront peut-être jamais en vrai. Laissez tomber, et posez-vous plutôt des questions à propos de votre ego surdimensionné.

Vous avec un maximum de D

Alors là, c'est du jamais vu. Vous êtes prise dans les mailles de la toile mondiale. Vous êtes passionnée par tout, mais telle l'anguille, vous pouvez filer entre les doigts de tous les garçons, grâce à votre répartie. Généralement, les mecs vous adorent avant de se sentir inférieurs puis de vous haïr. Vous connaîtrez l'amour avant de finir vieille fille au CNRS, avec un chat nommé « Arthur » sur les genoux.

Le mois dernier, nous vous proposions une petite sélection des coups les plus efficaces de Tekken Tag Tournament. Ce mois-ci, c'est au tour de Dead or Alive 2 de dévoiler ses attaques les plus meurtrières. Vous trouverez dans cette rubrique les dix coups indispensables de tous les personnages du soft, ainsi qu'une petite liste de projections. Et si, avec tout ça, vous restez tel un novice en matière de jeu de baston…

Ayane

Bass

Ein

Gen-Fu

Versions longues

par Kendy Ty

DEAD OR ALIVE 2

Ayane

Les coups spéciaux

↘ Garde + Pied.
↓ Garde + Pied.
Poing + Pied.
Poing + Pied, Poing, Poing.
Poing + Pied, Poing, Pied.
Poing + Pied, ↓ ↖ Pied.
Poing + Pied, Poing, ↓ Pied.
↓ ↘ → Pied.
↓ ↘ → Garde + Pied.
← Garde + Pied.

Projections

→ Garde + Poing.
↓ ↙ ← Garde + Poing.
↓ ↘ → Garde + Poing.
→ → Garde + Poing.
↙ Garde + Poing.

Tag attaques

Avec Ein :
→ → Garde + Poing + Pied.
Avec tous les persos sauf Ein :
← Garde + Poing + Pied.

Bass

Les coups spéciaux

→ → Pied.
→ Poing + Pied.
→ Garde + Pied.
← Poing + Pied.
↓ Poing + Pied, Poing + Pied.
↖ Poing, Poing.
→ ← ↙ ↓ ↘ → Poing.
→ → Poing + Pied.
↓ Garde + Pied.
↓ Poing + Pied.

Projections

↓ ↙ ← Garde + Poing.
← Garde + Poing.
→ → Garde + Poing.
↘ ↘ Garde + Poing.
← ↙ ↓ ↘ → Garde + Poing.

Tag attaques

Avec Tina : → → Garde + Poing + Pied.
Avec Tina : ↓ ↘ → Garde + Pied + Poing.

Ein

Les coups spéciaux

↘ Pied, Pied, Pied.
↙ Pied, → Poing.
↙ Pied, → Poing, Poing.
↙ Pied, → Poing, Pied.
↙ Pied, → Poing, ↓ Pied.
↓ ↘ ↗ ↑ Pied.
Poing + Pied, → Poing.
→ Poing + Pied.
↓ → Poing.
↓ ↘ → Pied.

Les projections

← Garde + Poing.
↓ ↙ ← Garde + Poing.
↘ ↘ Garde + Poing.
↓ Garde + Poing.
→ Garde + Poing.

Tag attaques

Avec Ayane :
→ → Garde + Poing + Pied.
Avec tous les persos sauf Ayane :
← Garde + Poing + Pied.

Gen-Fu

Les coups spéciaux

↓ Garde + Pied.
↗ Pied, ↓ Pied.
↘ Pied, → Poing.
↘ Poing + Pied.
↓ ↘ → Poing, Poing.
→ Poing, Poing, Poing + Pied.
→ → Poing.
↘ Pied, Poing, → ← ↙ ↓ ↘ → Poing.
← Poing, → Poing, Poing + Pied.
↙ → Poing.

Les projections

→ Garde + Poing.
→ → Garde + Poing.
↓ ↘ → Garde + Poing.
↓ ↙ ← Garde + Poing.
↓ Garde + Poing.

Tag attaques

Avec Helena :
→ → Garde + Poing + Pied.
Avec tous les persos :
← Garde + Poing + Pied.

Hayabusa

Les coups spéciaux

Poing, Poing, ← Poing.
Poing, Poing, ← Poing, → Poing.
Poing, Poing, ↓ Pied.
→ → Poing.
↘ Garde + Pied.
Garde + Pied, Pied, Pied.
↘ Poing + Pied, Pied.
↓ ↘ → Pied.
↙ Pied, ↙ Pied, ↓ Pied.
← Garde + Pied.

Les projections

↙ Garde + Poing.
→ → Garde + Poing.
↘ Garde + Poing.
↓ ↘ → ↗ ↑ Garde + Poing.
← Garde + Poing.

Tag attaques

Avec Kasumi :
→ → Garde + Poing + Pied.
Avec tous les persos sauf Kasumi :
↓ ↙ ← ↖ ↑ Garde + Poing + Pied.

Helena

Les coups spéciaux

→ Poing + Pied.
↓ ↙ ← Poing.
← Poing + Pied.
↓ ↘ → Poing.
→ → Pied, Poing, Poing.
↓ Garde + Pied.
↘ Poing, Poing.
Poing, Pied, Pied, Pied.
→ → Poing.
Poing, Poing, ↓ Pied.

Les projections

↓ Garde + Poing.
↓ ↘ → Garde + Poing.
→ → Garde + Poing.
↙ Garde + Poing.
← Garde + Poing.

Tag attaques

Avec Gen Fu : → → Garde + Poing + Pied.
Tous les persos sauf Gen Fu :
← Garde + Poing + Pied.

Jann Lee

Les coups spéciaux

Poing, Poing, Poing, Pied.
Poing, Poing, Poing, → Poing.
Poing, → Poing, Pied.
Poing, → Poing, ↓ Pied.
→ → Pied.
→ Garde + Pied.
↓ ↘ → Pied.
↓ ↘ → Poing.
↘ Pied, → Poing.
↘ Pied, ← Pied.

Les projections

↓ ↘ → Garde + Poing + Pied.
↓ ↙ ← Garde + Poing + Pied.
← Garde + Poing + Pied.
→ Garde + Poing + Pied.
↓ Garde + Poing + Pied.

Tag attaques

Avec Lei Fang :
→ → Garde + Poing + Pied.
Avec tous les persos sauf Lei Fang :
← Garde + Poing + Pied.

Kasumi

Les coups spéciaux

Poing, Poing, Pied, Pied, Pied.
Poing, Poing, Pied, ↘ Pied.
Poing, Poing, ↓ Pied.
→ → Pied.
← Pied, Pied.
Garde + Pied, Pied.
Garde + Pied, ↓ Pied.
Poing + Pied.
→ Pied, ↓ Pied.
Poing, Poing, → Poing, Pied, ↓ Pied.

Les projections

→ →, Garde + Poing.
↗ Poing, Garde + Poing.
↑ Poing + Poing.
← Garde + Poing.
↓ ↙ ← Garde + Poing.

Tag attaques

Avec Hayabusa :
→ → Garde + Poing + Pied.
Avec tous les persos sauf Hayabusa :
← Garde + Poing + Pied.

Leon

Les coups spéciaux

↑ Poing, Poing.
Garde + Pied.
← Poing, Pied.
← Poing, → Pied.
→ → Poing.
Pied, Poing, Poing.
→ → Pied.
↓ Garde + Pied.
↓ ↙ ← Poing.
← Poing + Pied.

Les projections

↓ ↘ → Garde + Poing + Pied.
↓ ↙ ← Garde + Poing + Pied.
← Garde + Poing + Pied.
→ Garde + Poing + Pied.
↓ Garde + Poing + Pied.

Tag attaques

Avec Zack ou Bass :
→ → Garde + Poing + Pied.
Avec les autres persos sauf Zack et Bass : ← Garde + Poing + Pied.

Tina

Les coups spéciaux

← Poing + Pied.
↓ Garde + Pied.
→ Garde + Pied.
↘ ↘ Pied.
→ → Pied.
↘ ↘ Poing.
→ Poing, Poing, ↓ Poing.
Poing, Poing, Poing, Pied.
↗ Poing, Pied.
→ → Poing + Pied.

Les projections

← ↙ ↓ ↘ → Garde + Poing + Pied.
↓ ↙ ← Garde + Poing + Pied.
← Garde + Poing + Pied.
→ Garde + Poing + Pied.
↓ Garde + Poing + Pied.

Tag attaques

Avec Bass :
↓ ↘ → Garde + Poing + Pied.
Avec tous les persos sauf Bass :
← Garde + Poing + Pied.

Zack

Les coups spéciaux

↓ ↘ → Poing.
↓ ↘ → Poing, Pied.
→ Poing, Pied, Pied, Pied, Pied.
→ → Poing.
← ← Pied, Pied.
↘ ↘ Pied, Pied.
→ → Poing + Pied.
↓ Pied, Poing, → Poing.
↓ Pied, Poing, → Pied.
↓ Pied, Poing, Pied, Pied, Pied.

Les projections

↓ ↘ → Garde + Poing + Pied.
↘ ↘ Garde + Poing + Pied.
← Garde + Poing + Pied.
→ Garde + Poing + Pied.
↓ Garde + Poing + Pied.

Tag attaques

Avec Leon : → → Garde + Poing + Pied.
Avec les autres persos sauf Leon :
← Garde + Poing + Pied.

Lei Fang

Les coups spéciaux

↗ Pied, Pied.
→ → Poing.
↓ ↓ Pied.
← ← Poing.
↘ ↘ Poing, Pied, Pied.
↘ ↘ Poing, Poing + Pied.
↓ Poing + Pied.
Poing, Pied, Pied, ↓ Pied.
Poing, Poing, → Poing, Pied.
Poing, Poing, ← Poing, Poing.

Les projections

↓ ↘ Droite, Garde + Poing + Pied.
↓ ↙ Gauche, Garde + Poing + Pied.
← Garde + Poing + Pied.
→ Garde + Poing + Pied.
↓ Garde + Poing + Pied.

Tag attaques

Avec Jann Lee :
→ → Garde + Poing + Pied.
Avec les autres persos sauf Jann Lee :
← Garde + Poing + Pied.

Toutes les Soluces
Tous les Codes
Tous les Tests
Toutes les News
3615 PSNEWS
1,28 F/mn
Solutions, codes & astuces sur
PSone • PlayStation • PlayStation 2

CD de démos

Les prochaines ou les dernières sorties PS2 en images avec, en prime, les seules versions jouables disponibles en kiosque. Deux titres à découvrir mais très bientôt bien d'autres… le temps que les jeux et leurs démos arrivent en nombre. Rendez-vous le mois prochain pour vous essayer aux dernières nouveautés PS2.

par Kendy Ty

Dynasty Warriors 2

Éditeur : Koei - Genre : Baston en masse - 1 joueur

Si vous êtes un fan des samouraïs et appréciez cette époque très agitée, vous devriez être comblé de pouvoir incarner un de ces illustres guerriers orientaux. Dans Dynasty Warriors 2, seul le courage et les motivations du cœur peuvent venir à bout de mille combattants. Dans cette démo jouable, il est possible de choisir entre trois personnages (deux hommes et une femme). Bien entendu, chaque protagoniste possède son arme de prédilection ainsi que des capacités physiques hétéroclites en rapidité, force et agilité. Le but du jeu sera de se jeter dans la mêlée adverse et de combattre l'ennemi en compagnie de ses soldats. N'ayez aucun scrupule à distribuer ouvertement vos saintes mandales, vos compagnons (ceux de la même couleur que vous) ne subissant pas les effets dévastateurs de vos assauts. Je vous conseille d'utiliser les attaques basiques (touche Carré) pour les affrontements au corps à corps et les enchaînements meurtriers (bouton Triangle) contre les Seigneurs de la guerre en monture. Lorsque vous disposez d'un temps de répit, pensez à augmenter votre barre spéciale (sous celle de la vie) en maintenant enfoncé le bouton Rond pour accéder aux attaques suprêmes. Ces dernières devront être utilisées lorsque la cohue se fera dense. Très facile de prise en main, vous vous laisserez aisément porter par l'univers exotique de Dynasty Warriors 2. Pour clore ce chapitre en beauté, je vous invite à méditer sur cette pensée très profonde issue d'un proverbe japonais : « Le miroir est l'âme de la femme comme le sabre est l'âme du guerrier ». Bon, après ces paroles mystiques, moi, je retourne trucider du samouraï !

- ⊗ : Sauter
- ▢ : Attaques normales
- △ : Attaques spéciales
- ◎ : Charger énergie/super-attaques
- R1 : Vue subjective
- R2 : Activer/désactiver la carte
- L1 : Replacer la vue de caméra derrière son personnage

NHL 2001

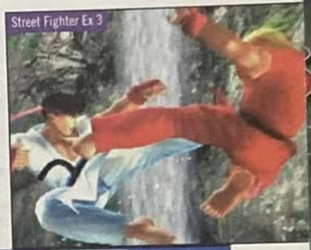
Éditeur : EA Sports
Genre : Jeu de hockey sur glace
1 joueur

Comme sur le CD du mois dernier, vous trouverez ici un jeu de sport. Un titre de hockey sur glace pour être plus précis. Cette démo jouable vous propose, le temps d'un match, de vous mettre dans la peau de l'une des deux équipes de la NHL. Celle de Dallas ou celle du New Jersey. Malheureusement, le mode Deux Joueurs est absent de cette version, même si la mouture définitive en comporte un. Doté d'une maniabilité très orientée arcade, vous ne devriez pas rencontrer d'énormes problèmes pour marquer des buts. Je vous conseille néanmoins d'utiliser les bordures du terrain, pour effectuer des passes longues et ainsi surprendre un maximum de sportifs concurrents. Autrement, les touches L1 et R1 se révèleront efficaces pour protéger la possession du palet via un rétropatinage défensif qui agacera vos adversaires. Que dire à part que le titre exploite à merveille les capacités graphiques de la PS2 et qu'il vous en mettra plein les yeux grâce à ses textures réalistes et ses divers effets de reflet. Il suffit d'observer les vitres de la piste ou encore les casques des hockeyeurs pour être stupéfait. Bref, NHL 2001 ne sera pas qu'un banal soft de sport, mais aussi une démonstration de ce que peut donner une PS2 bien programmée. Et pour terminer une nouvelle fois sur une note culturelle, voici l'analyse d'Alfred Hitchcock sur cette discipline : « Le hockey sur glace est un savant mélange de glisse acrobatique et de Seconde Guerre mondiale. » Sur ce coup, on veut bien le croire.

COMMANDES
- ▢ : Tir
- △ : Feinte
- ⊗ : Passe/changer de joueur
- ◎ : Accélérer le patinage
- R1 et L1 : Retropatinage

Les vidéos

Comme à l'accoutumée, des petites vidéos bien sympathiques vous offriront un avant-goût de ce qui vous attend prochainement. On commencera avec **Kessen**, un jeu de stratégie en temps réel mettant en scène des Seigneurs de la guerre japonais (encore eux !). Les amateurs de softs intelligents devraient saliver à la vue de ces alléchants extraits. On passe de la finesse à la brutalité avec **Street Fighter Ex 3**, un titre de combat de Capcom en 3D. Les connaisseurs ne perdront pas leur marque avec ce troisième épisode très proche du Ex 2, disponible sur PSone. On enchaîne ensuite avec de la conduite de maître avec **Formula One**. Le trailer n'augure que du bon, avec des modélisations de voitures particulièrement réalistes et des vues de caméra démentielles. Les pilotes virtuels auront à n'en pas douter des fourmis dans les mains à la vision de ces écrans. Pour finir, la gestion capitaliste sera à l'honneur avec **Theme Park World**, un simulateur de parc d'attractions. Fabriquez vos manèges, puis occupez-vous de la rentabilité de votre établissement. La grande nouveauté de cette mouture proviendra de sa représentation en 3D, qui vous permettra de visiter en temps réel votre création. Pour plus d'informations concernant ces jeux, n'hésitez pas à vous référer aux colonnes de Castings du magazine.


Street Fighter Ex 3

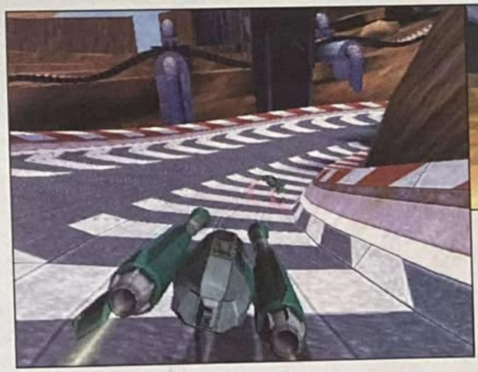
Formula One

Kessen

Theme Park World

Les extras

La découverte du mois en avant-première sera la vidéo de **WipEout Fusion**, le quatrième épisode de la série. Pour plus de détails, je vous convie à relire l'article de la rubrique Casting du Play2Mag du mois dernier, dans lequel nous lui avions consacré une page entière. Mais bon, en substance, le soft sera plus beau que sur PSone et proposera un pilotage dans le sens vertical, ainsi que de nouveaux modèles de calculs physiques de la vitesse. Alors, heureux ?



PRÉCAUTIONS
Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation 2™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation 2™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation 2™. Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation 2™ pour savoir comment l'utiliser. Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation 2™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.
PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO
Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.
AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience), en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Récap

L'enthousiasme et l'excitation du mois de novembre viennent de s'achever. Les nouvelles consoles qui arrivent au compte-gouttes en magasin devraient faire de nouveaux heureux. En ce dernier mois du millénaire, ce n'est pas tant cette pénurie annoncée qui nous fait du souci que la production de jeux PS2 qui semble avoir du mal à se lancer. Seulement 5 Travellings ! En espérant que l'avenir sera plus prolifique, mettez ce « temps mort » à profit pour bien choisir. Allez, rendez-vous l'année prochaine et bonne année !

ÉDITEUR	SITE INTERNET	HOT-LINE	SERVICE TECHNIQUE	HORAIRES
ACCLAIM	www.acclaim.com	08 36 68 24 68 **	01 41 06 59 97	Du Lun au Ven 17h-19h
ACTIVISION	www.activision.com	08 92 68 17 71 **	01 41 06 59 95	Lun, Mer, Ven 17h-19h
CODEMASTERS	www.codemasters.fr	-	04 72 65 81 91	Lun, Mer 17-21h/Sam 16h-20h
CRAVE	www.crave.fr	-	08 25 036 525 ***	Du Lun au Ven 10h-19h
CRYO	www.cryo-interactive.com	08 36 68 36 82 *	08 20 31 32 33	Du Lun au Sam 9h-22h
EIDOS	www.eidos.com	08 36 68 19 22 *	01 41 06 96 75	Du Lun au Ven 9h30-13h/ 14h-18h30
ELECTRONIC ARTS	www.ea.com	08 36 68 55 15 *	04 72 53 25 00	Du Lun au Jeu 9h-18h/ Ven 9h-17h
INFOGRAMES	www.infogrames.fr	08 92 68 30 20 **	08 25 15 80 80 ***	Du Lun au Sam 10h-20h
KONAMI	www.konami-europe.com	08 36 68 16 15 *	-	-
MICROÏDS	www.microids.com	08 36 68 88 81 **	01 46 01 54 01	Du Lun au Ven 10h-12h/14h-18h
TAKE 2	www.take2games.com	08 36 68 57 75 **	01 41 06 59 95	Du Lun au Ven 10h-13h
UBI SOFT	www.ubisoft.fr	08 36 68 46 32 *	08 25 35 53 06 ***	Du Lun au Ven 10h30-19h30
VIRGIN I.E INTERPLAY	www.interplay.com	08 36 68 94 95 **	08 03 09 41 64 (1,09F/mn)	Du Lun au Sam 9h-19h30
SONY C.E.	www.playstation.tm.fr	08 36 68 22 02 *	08 20 31 32 33	Du Lun au Sam de 9h-22h
TITUS	www.titusgames.com	-	01 60 31 04 03	Lun au Ven 9h30-12h30/14h30-19h
THQ	www.thq.com	08 36 68 24 27 **	-	-

*2,23F/mn - **2,21F - ***0,99F/mn

En magasin... pas dans Play2Mag ?

Certains jeux vidéo ont parfois une fâcheuse tendance à sortir dans le commerce sans passer par la case test... C'est comme ça, on n'y peut rien ! Alors vu que le prochain numéro de Play2Mag ne sera dispo que début février, ne vous précipitez pas aveuglément sur les titres suivants. Certains risquent d'être réussis, mais pas tous !

Kessen

Evergrace

Driving Emotion Type S

Eternal Ring

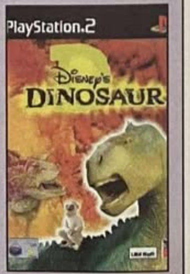
Armored Core 2

Sky Surfer

Stunt GP

Les jeux du mois

À éviter



	Jean Santoni	Kendy Ty	Edouard Duchamp	Grégory Szriftgiser	Julien Hubert	Xavier Brun
F1 Championship Saison 2000	5	5	-	5	-	5
Rayman Revolution	7	7	8	7	7	8
Theme Park World	6	6	7	6	6	7
Top Gear Dare Devil	4	-	4	5	5	5
X Squad	6	6	7	5	6	7

Quelques indications afin de mieux comprendre les notes de Play2Mag

0 : Parfait pour le ball-trap !
1 : Inutile, même pour un collectionneur.
2 : Pour ceux qui aiment jeter l'argent par les fenêtres.
3 : Des lacunes à tous les niveaux.
4 : Quelques intentions sans plus avec beaucoup de moins.
5 : Moyen.
6 : Un jeu intéressant, à voir faute de mieux.
7 : Un bon titre à posséder.
8 : Un incontournable. Aucune hésitation.
9 : À ne manquer sous aucun prétexte.
10 : Le jeu de toute une génération !

Le site éditeur du mois

Electronic Arts - europe.ea.com/french/home.html

Electronic Arts est sans doute l'éditeur qui a le mieux réussi son entrée dans l'ère PS2, avec des jeux de qualité comme SSX. Alors que d'autres éditeurs tiers ne proposent que des screenshots (photos de jeux) sur leur site, celui d'E.A. Sports, très convivial, permet de visualiser instantanément quelques vidéos très courtes, mais bien représentatives des jeux déjà disponibles. Un site à visiter pour ne pas se tromper dans ses achats ou ses cadeaux !

PLAYSTATION 2 MAGAZINE

est édité par la société HDP SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant. RCS NANTERRE B391341526
Siège social Immeuble Omega, 10, rue Thierry le Luron 92592 Levallois-Perret Cedex
Siège rédaction Immeuble Delta, 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99
Tél. Abonnement : 01 55 63 41 16
Promévente 0 800 19 84 57
Gérante : Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint : Pascal Traineau
Associé HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir.

LA RÉDACTION

Directeur de la rédaction Olivier Scamps - oscamps@club-internet.fr
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse morisse@club-internet.fr
Rédacteur en chef adjoint : Nourdine Nini nnini@hfp.fr
Chefs de rubriques : Cécile Lando et François Tarrain
Secrétaire de rédaction : Viviane Fitas
Correctrice : Sonia Jensen
Secrétaire : Nathalie Brun
Ont participé à ce numéro : Kendy Ty, Jean Santoni, Gregory Szriftgiser, Dave Martinyuk, Xavier Brun, Julien Chièze, Sonia Jensen, Michaël Sarfati, Karine Nitkiewicz, Julien Hubert, Édouard Duchamp, Christophe Narbonne, Jérôme Darnaudet, Christophe Séfrin, François-Cyril Géroult, Angel Davila, Arnaud Chaudron et Stéphane Hébert.

LA MAQUETTE

Directeur artistique : Christophe Gourdin (cgourdin@hfp.fr) assisté de Joséba Urruela
Rédacteur graphiste : Joséba Urruela
Maquettistes : Catherine Branchut, Nicolas Lainé.
Iconographe : Rémi Aumeunier
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq.
Illustrateur : Pi XX. le_pixx@club-internet.fr

LA PUBLICITÉ

Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25) - cllefebvre@hfp.fr
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93) - atomas@hfp.fr
Chef de publicité : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33) - jffeneux@hfp.fr
Assistante de publicité : Cécile-Marie Röyé (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION

Hélène Chemin - hchemin@hfp.fr
Anne Levavasseur

SERVICE ABONNEMENT

01 55 63 41 16

Tarif 1 an France : 439 F
Étranger bateau : 499 F
Dépôt légal à parution.
Tous droits de reproduction réservés.
Photogravure Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, la Galiote-Prenant.
Distribution Transport Presse.
«PlayStation» et «PlayStation 2» sont des marques déposées et sont la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.
Illustration de la couverture Soul Reaver © Crystal Dynamix/Eidos
Ce numéro comprend un CD-Rom et un CD Wanadoo collé sur la première page du 2e cahier sur la totalité du tirage
Télématique 3615 PSNEWS
Rédaction/animation : Guillaume Petetin et Frédéric Lapalus.
Responsable Télématique : Frédéric Garcia
Centre serveur Nudge Interactive.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont des prix indicatifs.

Pour contacter la rédaction sjensen@hfp.fr

astuces
codes
inédits
solutions
complètes
3615
CHEAT
2,23 F/MN

Bulletin d'abonnement

PlayStation.2 **Magazine**, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6 nos) pour **245 F** au lieu de 294 F soit 1 mois de lecture gratuite

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation 2 Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

À renvoyer avec votre règlement dans une enveloppe affranchie à PlayStation 2 Magazine, BP2 - 59718 Lille Cedex 9

OUI, je m'abonne à PlayStation 2 Magazine pour 6 mois (6 nos + 6 CD) au prix de **245 F** au lieu de ~~294 F~~ soit **1 mois de lecture gratuite !**

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation 2 Magazine par : ❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre ❑ Carte bancaire n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Expire le : |_|_| |_|_| Date et signature obligatoires :

Nom : ____________________

Prénom : ____________________

Adresse : ____________________

____

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ____________________

Date de naissance : |_|_| |_|_| |_|_|

LPQ49

e-mail : ____________________

Offre valable 3 mois en France métropolitaine. Tarif étranger : nous consulter au 01 55 63 41 16. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑

Le mois prochain

Le mois prochain

Désolé, mea culpa, sorry, tout ça, quoi : le mois dernier nous vous annoncions certains sujets à paraître dans ce numéro, que nous n'avons finalement pas pu traiter en temps et en heure. La faute à qui ? Euh, bah, aux aléas des plannings des éditeurs, aux décalages sauvages des sorties, aux versions tests non disponibles, et d'une manière plus générale aux concours de circonstances malheureux... Bref, la faute à plein de trucs qu'on ne maîtrise pas à notre humble niveau ! Moralité : nous essaierons désormais – dans la mesure du possible – d'être plus prudents en vous présentant uniquement des sujets à venir quasi certains. « Quasi », car encore une fois, on n'est jamais à l'abri d'un « problème » de dernière minute...

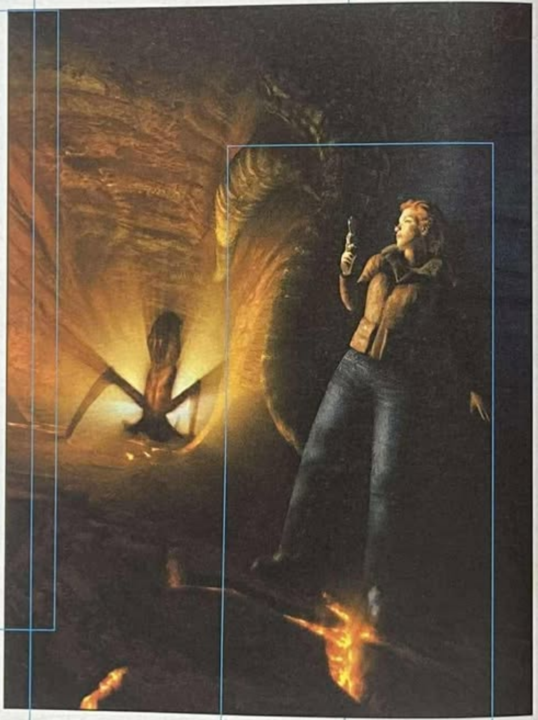
À venir dans PlayStation 2 Magazine...

ALONE IN THE DARK 4
JEUX D'OMBRES ET DE LUMIÈRE

Reportages :
- Dune
- Legacy of Kain : Blood Omen 2
- Le jeu du Paris-Dakar
- WipEout Fusion
- Starfighter
- Evil Twin

Les tests de :
- F1 Racing Championship
- Kessen
- Moto GP
- NBA Live 2001

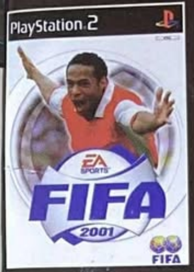
Et toute l'actualité PS2



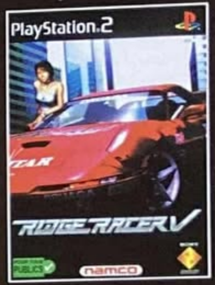
Le prochain PlayStation 2 Magazine
sera en kiosque début février 2001

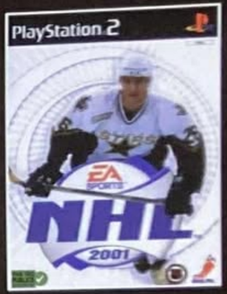
PlayStation 2

GAGNEZ LES JEUX DE VOTRE CHOIX


FIFA 2001

TEKKEN TAG TOURNAMENT


RIDGE RACER V


NHL 2001

SSX

TIME SPLITTERS

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2

ORPHEN

OU ENCORE :
KESSEN, DEAD OR ALIVE 2, MIDNIGHT CLUB, RAYMAN 2, THEME PARK WORLD, X-SQUAD, MADDEN NFL 2001, F1 CHAMPIONSHIP SAISON 2000, DINOSAURE, NBA LIVE 2001, DYNASTY WARRIORS 2, TRACK & FIELD, TOP GEAR DARE DEVIL...

EN JOUANT SUR LE

3615 PSNEWS 1,28 F/mn

Solutions, codes & astuces sur PSone • PlayStation • PlayStation 2

DDP présente :
Les Pliédékoupé
D COUPER LE LONG DES POINTILL S
ddp
Lé Bandedrôles
Emilio Bonzo
Toujours content !
toujours courir, jamais malade.
MODE D'EMPLOI
découper la page
la coller sur du bristol
découper le personnage
plier
ddp
Dehors Dedans Partout